スーパーファミコンまるかじり!
MAGAZINE FOR SUPER GAME AGE
1月8日・22日号
NO.1 1993

The スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です

380YEN
隔金刊 SOFT BANK

読者が選ぶ'92年度のSFCの最高傑作はこれだ!
輝け!!SFCアカデミー賞'92発表

TVゲームに物足りなくなった人へ!
パソコン入門ガイド

特別付録 エルファーリア読本

特報! 「ドラゴンクエストI・II」画面写真公開!!

FFV新コーナー
FFV・ジョブJOB職業安定所

すぎやまこういちのゲーム漂流記
ゲスト・鴻上尚史

聖剣伝説2、Pop'nツインビー
パワーモンガー、シムアント、エキゾースト・ヒート、
スーパーファイヤープロレスリング2、ナムコット・オープン
F-1 GRAND PRIX PART II、天舞スピリッツ、スターフォックス

©ムーンアンドパーソン

20 ハドソンの成人式。
Human Hudson

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

正か、

時空を超えた平和への戦

ELL★エルル
バインに旅立ちを進言した不思議な少女。
すべての謎の鍵を握る。

TORIAS★剣士トリアス
かつてフォレスチナ王に仕え、単身エルファリアに乗りこむ勇敢な剣士。

PYNE★剣士パイン
打倒シーラルを志し、古代の「魔法戦争」を研究する正義感あふれる主人公。

新年初プレイは、エルファリアだ!!

12メガ・バッテリーバックアップ機能付　価格¥9,500(税別)

©1993 HUDSON SOFT スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©1993 LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

A FANTASIC THEATER

エルファリア ELFARIA

邪力。

いに、いま16勇者立つ!!

SEARALL★皇帝シーラル

一将軍からクーデターによって大帝国の王にまでのし上がった反逆の皇帝。

DALUKAN★人魔宰相ダルカン

もとエルファリアの将軍。シーラルの誘いにのって祖国を裏切った男。

ZORA★宮廷魔術師ゾーラ

シーラルをそそのかし、その片腕となって魔物を呼び出した悪の張本人。

ニューファンタジーRPG、'93年1月3日堂々公開!!

今までの、どんなRPGにも似ていない。ニューヒーロー、新システムを満載して、RPGの新領域を拓く"エポック・オブ・ニューファンタジーRPG"の誕生だ!

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

LOZC
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

モンスターと魔法がからみあう伝説のRPG
おもしろさパワーアップで'93年新春復活

©1992 G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
©New World Computinng, INC.
©1992 STARCRAFT, INC.

Nintendo GAME BOY®

緊急速報!!

燃える男、バーニングマン登場!

研究室の突然の事故で悪性ウイルス入りの薬をあびた虫たちは巨大化してしまい、またたく間に、ニューランド全土に広がってしまった。狂暴な化け物と化した虫たちをすべて退治するために博士はロボットをつくりあげたのだった。その名はバーニングマン。太陽光線によって虫たちを焼きつくす熱いやつが行く!!

'93年2月発売予定
予価3,200円税抜

Might and Magic II
マイト&マジック

BOOK

'93年1月発売予定　予価8,800円税抜

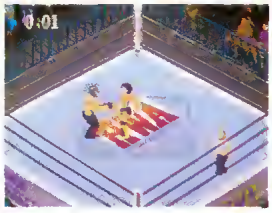
LOZC(ロジーク)はジー・アミューズメンツの商標です。

株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8 TEL.03-5704-0023(代)

スーパーファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。

CONTENTS

Theスーパーファミコン 1/8・22号 1993 VOL.1



最新作をキャッチ・アップ！

新作FRONT LINE

聖剣伝説2 …… P24
Pop'n ツインビー …… P26
パワーモンガー …… P28
シムアント …… P30
エキゾースト・ヒート～F1ドライバーへの軌跡 …… P32
三国志正史～天舞スピリッツ …… P34
ノイギーア …… P36
バイオメタル …… P38
スターフォックス …… P39
ジャングルウォーズ2 …… P40
アルバートオデッセイ …… P41
デビルズコース …… P42
リーディングカンパニー …… P43
DEAD DANCE …… P44
USA ICE HOCKEY/怒りの要塞 …… P45
クリスティーワールド …… P46
ワールドクラスラグビー …… P47
スーパーバトルタンク …… P48
ウォーリーをさがせ！絵本の国の大冒険 …… P48
信長公記 …… P49
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ/コズモギャング ザ パズル …… P50
うしおととら …… P51
ヨッシーのクッキー/哭きの竜 …… P52
蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史 …… P53
スーパーダンクスター …… P53
超魔界大戦どらぼっちゃん …… P69
鋼鉄の騎士 …… P70
雀闘士銅鑼王 …… P71
エイリアンVSプレデター …… P72
Q＊bert3/ハードナイトメア …… P73
バートの不思議な夢の大冒険 …… P73
コスモポリスギャリバン …… P74
カリフォルニアゲームズⅡ …… P74
ナイジェルマンセルF-1チャレンジ …… P75

読んで得するスーパーガイド

得新作 SUPER GUIDE

スーパーファイヤープロレスリング2 …… P112
ナムコットオープン …… P116
タイニー・トゥーン アドベンチャーズ …… P120
BATMAN RETURNS …… P122
F-1 GRAND PRIX PARTⅡ …… P124
ポピュラス2 …… P126
バトルテック …… P128
白熱プロ野球ガンバリーグ '93 …… P130

RANDOM ACCESS …… P10
顔〔第3回〕 …… P12
TheスーパーファミコンALL GAME CHART …… P13
データランド …… P16
ザ・テストプレイ …… P17
新作スケジュール …… P54
COLUMNS/久美沙織・坂田靖子・柳川房彦・渋谷洋一 …… P57
キャロットクラブ〔第4回〕 …… P60
石鎚昭代のもう1回だけ言わせて！〔第10回〕 …… P61
毎度お騒がせ大討論会〔第11回〕 …… P62
悩んでるタール人を救え！〔第5回〕 …… P63
1992スーパーファミコンなんでもベストV …… P64
年末年始プレゼント企画〔ナムコ〕 …… P66
メーカー伝言板 …… P68
すうはみパラダイス …… P77
マークシートの使い方 …… P87
レーシングレポート'92 …… P132
メカテン合体企画・趣味の科学 …… P133
SOUND CLUB …… P134
特選ゲームミュージックCD＆ビデオ …… P136
裏ワザグランプリ …… P138
我が胸に残る思い出のゲーム／渋谷洋一 …… P140
バンクシステムのご案内 …… P141
プレゼント …… P143

P23 特報！「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」画面写真公開！

P110 FFVの新コーナーが始まるぞ！ FFVジョブJOB職業安定所

P89 輝け!!SFCアカデミー賞'92 大賞および各賞、受賞ソフトの発表！

P97 TVゲームに物足りなくなった人へ！ パソコン入門ガイド パソコンのゲームで遊んでみよう

P106 すぎやまこういちのゲーム漂流記 ゲスト・鴻上尚史

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

表紙／エルファリア（ハドソン）
アートディレクション／渡辺 縁

T&E SOFT

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

彼はデビルズコースから帰ってきた。

NEW 3D GOLF SIMULATION

Devil's Course™

誕生 デビルズコース。

今度の3Dゴルフはハンパじゃない

©1989、1993 T&E SOFT

POLYSYS
Integrated 3D SP Ver.2.0a

このマークはT&E SOFTの商標です。

■スーパーファミコンソフト8M＋バッテリーバックアップ

予定価格9,800円(税別)

来春発売予定

株式会社 ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
T&Eソフト情報052-776-8500(テレフォンサービス)

スーパーファミコン™は任天堂の商標です。

JALECO

ジャレコがおくる、スーパー

RUSHING BEAT 乱

ラッシング・ビートRUN
複製都市 TM

好評発売中 定価9,600円(税別) スーパーファミコン用ソフト

ノートンとビルドの大活躍から時は過ぎ、彼らは新たにジムを開いた。だが、仲間が謎の失踪を遂げる。仲間を追ううちに恐ろしい敵が…。キャラクターも5人に増えて、パワーアップ・ファイティングゲームの始まりだ！

©1992 JALECO LTD

「デッド・ダンス」 スーパーファミコン用ソフト

かって無い興奮！闘いの本能が目覚める。
超エキサイティング対戦格闘ゲーム！

世紀末の荒廃した世界にそびえ立つ巨大な塔。そこに次々と現れる強靭な敵をぶち倒せ!!今まさに闘いの炎は吹き荒れ、4戦士達の物語が始まる。もう、後戻りは許されない…。

4戦士が互いに闘い、勝者だけが巨塔に挑む!!

16メガ 3月下旬発売予定 定価9,700円(税別)

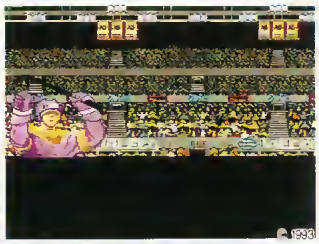
ポイントゲッターは君だ！

ユーエスエー アイスホッケー

USA ICE HOCKEY

3月末発売予定 定価9,000円(税別) スーパーファミコン用ソフト

等身大の臨場感が思う存分味わえるラフ&タフプレイ。スケーティングやパスワーク、シューティングテクニックをうまく使おう。勝利えの道へと導くのは、乱闘にも負けない君のテクニックと気迫次第だ。



8メガ バッテリーバックアップ

©1993 KK DCE/JALECO LTD

株式会社ジャレコ
ジャレコテレホンサービス
東京03(3708)4871／大阪06(385)0801
●本社／〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表) ●福岡／〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第一ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪／〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表) ●サービスセンター／〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)

ファミリーコンピュータ・ファミコン・スーパーファミコン は、任天堂の商標です。

ファミコン激闘シリーズ！

3月末発売予定 定価8,700円(税別) スーパーファミコン用ソフト

次元の狭間に突如出現した大要塞。物質転送機より現れる恐ろしいメカ生命体。空間を蝕む謎の敵に対抗するため自らの体をサイボーグ化した一人の戦士が立ち上がる。

怒りの要塞

ゲームボーイで好評を博した
アクションシューティングゲーム、
『怒りの要塞』が"超"パワーアップ
してスーパーファミコンに新登場。

© 1993 K.K. D.C.E./JALECO LTD

己を磨き、敵の屍を乗り越えて、
必殺技の奥義を極めろ!!

塔に待つ強敵は7人／いずれも
アブない奴ばかりだ!!

©1993 JALECO LTD.

めざせ！トッププロ
～グリーンに賭ける夢～

全54ホール。世界を制して
ゴルファーの頂点をめざせ！
3月発売予定 定価6,500円(税別)
ファミコン用ソフト

© 1993 JALECO LTD

DIRTY RACING
ダーティ・レーシング

〈バトルレーシングゲーム〉
1月8日発売
定価3,900円(税込)
ゲームボーイ用ソフト

© 1993 K.K. D.C.E. JALECO LTD. © 1992 CREMLIN

ユーエスエー アイスホッケー インエフシー
USA ICE HOCKEY in FC

乱闘OK／タフな男達が繰り広げる
スーパーリアルホッケーファミコン版。
2月末発売予定 定価6,300円(税別)
ファミコン用ソフト

© 1993 K.K. D.C.E./JALECO LTD

続々登場、乞うご期待!

じゃじゃ丸その他アクションゲーム企画者(課長クラス)大募集!!

【給与】当社規定により優遇 【休日】完全週休2日制
【応募】電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送下さい。
面接日は相談に応じます。(担当・人事課)TEL.03(3708)4815

THE COMPUTER GAME館

スーパーファミコンは
もちろん、全フロア
話題のゲームソフトが
自由に体験できる
プレイコーナー
大好評!!

全館GAME SOFT!!

●1F/ファミコン・スーパーファミコン●2F/PCエンジン・メガドライブ・NEOGEO●3F/PC9801&PC8801シリーズ●4F/FM TOWNS・X68000・MSX●5F/MAC・IBM・AMIGA・テラドライブ

1F ファミコン&スーパーファミコンがズラリ勢揃い!!

最新情報満載
任天堂エンターテイメント!

ゲームファンに大好評!
充実の
ゲーム雑誌&攻略本。

LaOX

THE COMPUTER GAME館
TEL/03-3251-3100
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館(秋葉原駅徒歩4分)
〒101 東京都千代田区外神田1-8-8 Ⓟ駐車場完備

ザ・コンピュータ館6Fイベントフロアにて アミューズメントフェア開催

■'93.1/16㊏・17㊐ PM12:00〜PM6:00

スーパーファミコン・PCエンジン・メガドライブ・NEOGEOのゲームソフトが大集合!もちろん、実際にプレイできる他、ゲーム大会もあるご機嫌なフェアです。

全てのゲームファンに贈る
これが噂のブルートウィンターバザール!!

開催中 1/10(日)まで

君の冬休みに激安価格で大放出!!

ほんの一例

1/3 発売
エルファリア
SFCソフト
希望価格¥9,500
ブルート特価
¥7,680

これも一例

12/25 発売
大爆笑 人生劇場
SFCソフト
希望価格 ¥8,500
ブルート特価
¥6,980

話題の新作ソフトはお楽しみ大特価で、店頭発表!!

1.セール　全国チェーンのブルートだからできる様々な特典付きの
ウィンターファイナルバーゲンならではの超激安!
2.豊富　専門店他だからできる他を圧倒するタイトルボリューム!
新品・中古とも商品揃えはバッチリ
3.買い取り　君の家で眠ってる買い取っちゃうそのファミコンをどんどん
んりブルートで新作ソフトを手に入れようぜ!

北海道から沖縄まで日本全国を突っ走る激安パワーのブルートチェーン!

北海道地区　札幌営業所 TEL (011) 815-2363
[札幌市] 西岡店・北16条店 藤野店 美園店 ひばりヶ丘店 新琴似店 [帯広市] 西20条店
東北地区　仙台営業所 TEL (022) 252-7702
[仙台市] 市名坂店・南光台店 鶴ヶ森店 [いわき市] 高坂店
東京地区　東京本部 TEL (03) 3825-0825
[板橋区] 高島平店 [北区] 田端店 [豊島区] 要町店 東長崎店 [足立区] 関原店 [葛飾区] 堀切店
[練馬区] 中村橋店 [江東区] 砂町店
関東地区　東京本部 TEL (03) 3825-0825
[横浜市] 能見台店 六浦店・日野店 二俣川店 戸塚店 [藤沢市] 辻堂店・善行店 [茅ヶ崎市] 十間坂店 [鎌倉市] 大船店
[座間市] 座間入谷店 [秦野市] 点沢店 [平塚市] 見附店 [厚木市] 愛甲店 [小田原市] 城山店
[神奈川県中郡] 二宮店 [高安市] 高安堀江店 [市川市] 行徳店 [船橋市] 中山店 [習志野市] 東習志野店 津田沼店
[松戸市] 根本店 八柱店 [千葉市] 東千葉店 稲水店 [佐倉市] 臼井店 [鎌ヶ谷市] 鎌ヶ谷店 [上高市] 真鍋店
[水戸市] 笠原店 茨大前店 [つくば市] 花室店 [取手市] 取手真崎店 [茨城県那珂郡] 那珂町店
[宇都宮市] みどり野店 材木町店・石井店 [小山市] 小山店 [柏市] 柏東店 [茨城県猿島郡] 神栖町店
東海・北陸地区　名古屋営業所 TEL (052) 991-7083
[名古屋市] 黒川店 厚店 猪子石店 浄心店 御器所店 高畑店 八熊店・千代田街道店・茶屋ヶ坂店・鶴海店・みどりほら貝店
[春日井市] 高蔵寺店 尾張旭市] 三郷店 [沼津市] 沼津原店 [富士市] 岳南テンパ店 [桑名市] 末広店
[鈴鹿市] 白子店 [可児市] 可児店 [羽島市] 羽島店 [佐久市] 岩村田店
関西地区　大阪営業所 TEL (06) 945-4028
[大阪市] 千船店 毛馬店 豊里店 小路店 万代店 粉浜店 塚本店 [和泉市] 北信太駅前店
[吹田市] 吹田店 五月ヶ丘店・関大前店 [豊中市] 服部店 [池田市] 五月山店 [箕面市] 牧落店 [茨木市] 穂積店
[高槻市] 高槻栄町店 春日店 [門真市] 門真月出町店 [大東市] 平野屋店 東大阪市] 木梅店 [堺市] 白鷺店
[枚方市] 枚方中宮店・楠葉店 [岸和田市] 春木店 [高石市] 兵寺店 [泉都市] 伏見竹田店・醍醐店 桂駅前店 九条新千本店
堀川五条店 [宇治市] 宇治伊勢田店 [神戸市] 六甲店 星陵台店・新開地店 新神戸店・春日野道店 長田店 伊川谷店
[宝塚市] 小林店 [尼崎市] 塚口店・出屋敷店 西大島店 尼崎大物店 [西宮市] 甲子園口店・鳴尾店 [伊丹市] 新伊丹店
東塚店 [姫路市] 花影店 延末店 飾磨駅前店 [加古川市] 東加古川店 西加古川店 [明石市] 西明石店 魚住店
[奈良市] 大宮店 京終店 [岡山市] 門田屋敷店 西大寺店 [津山市] 津山店・津山駅前店 [倉敷市] 西栄町店
四国　中国地区　四国営業所 TEL (0896) 23-7933 / 広島営業所 TEL (082) 222-5022
[広島市] 廣午店 五日市店・千田町店・海田店 己斐店 駅前店・薬師店 宇品店・戸坂店 安古市店 舟入店 八幡店 土橋店
井口店・仁保店 [呉市] 呉店・焼山店 広本町店 [廿日市] 宮内店 [大竹市] 大竹店 [東広島市] 西条店 東広島店
[福山市] 蔵王店 [広島県安芸郡] 府中店 [広島県佐伯郡] 安芸佐伯店 [岩国市] 南岩国店 [廿日市] 大内店 [下松市]
下松店 [光市] 光店 [新南陽市] 政所店 [下関市] 豊戸店・彦島店 [山口県吉敷郡] 山口小郡店 [高松市] 木太店・
栗林店 [丸亀市] 丸亀店 [観音寺市] 観音寺店 [松山市] 新生田店・余戸店・平和通店・松山駅前店 [西条市] 伊予西条店
[伊予三島市] 伊予三島店 [川之江市] 川之江店 [今治市] 今治南店・今治常盤店 [新居浜市] 新居浜店
[愛媛県宇摩郡] 土居店 [三原市] 皆実店 [伊予郡] 砥部店
九州地区　福岡営業所 TEL (092) 482-3601
[福岡市] 新倉店・七隈店 大橋店・長住店 別府橋店 高砂店 雷松原店・新宮店 県庁前店・荒戸店 九産大前店・愛野店・百年橋店
野方店 西新店 桧原店・井尻店 玉川店 厚四ノ鳥店 [中間市] 中間店 [北九州市] 小倉店・水町店 徳力店・黒崎店
[大野城市] 白木原店 [筑紫野市] 二日市店 [小郡市] 小郡店 [久留米市] 千本杉店 小頭町店・上津店・久留米店
[八女市] 八女店 [筑後市] 筑後店 [甘木市] 甘木店 [大牟田市] 通町店 [柳川市] 柳川店 [春日市] 春日原市
[宗像市] 赤間店 [福岡県粕屋郡] 志免店 長者原店・古賀店 [福岡県筑紫郡] 那珂川店 [福岡県朝倉郡] 夜須店
[福岡県山門郡] 大川店 [佐賀市] 本庄店・神野店 [唐津市] 唐津店 [鳥栖市] 鳥栖店 [鹿島市] 鹿島店
[佐世保市] 大野店 [熊本市] 楠店・浄行寺店 県庁四角店 近見店・八王寺店 上熊本店 [菊池市] 菊池店
[八代市] 旭中央店 [大分市] 敷戸店 今津留店 南大分店 明野店 [別府市] 別府店・鶴見店 [長崎市] 新大工店
岩屋橋店 [宮山店] [中津市] 中津店 [宇佐市] 宇佐店 [日田市] 日田店 [荒尾市] 荒尾店 [前原市] 前原店
南九州地区　南九州営業所 TEL (0996) 63-3473
[水俣市] 水俣店 [宮崎市] 浮ノ城店 [鹿児島市] 玉江店 [鹿町店・鴨池店・谷山店・吉野店・都通り店 [鹿屋市] 鹿屋店
[出水市] 出水店 [阿久根市] 阿久根店 [川内市] 上川内店・向田店
[串木野市] 串木野店 [加世田市] 加世田店 [枕崎市] 枕崎店
[国分市] 国分店 [鹿児島県揖宿郡] 頴娃店 [鹿児島県日置郡] 伊集院店
沖縄地区　沖縄営業所 TEL (098) 887-5308
[那覇市] 小禄店・大道店・儀保店 [真栄市] 城間店
[沖縄県島尻郡] 南風原店 [沖縄市] 知花店

※注　■色は、カブコン販売協力店
■色は　トラクエグッズ販売協力店
■色は、カブコンおよびトラクエグッズ販売協力店
と色分けがしてあります。

ファミコンショップ ブルート
PHONE (082) 222-5022
■本社　〒730 広島県広島市中区幟町13-11 明治生命広島幟町ビル10F

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
0422-20-1521㈹ FAX0422-20-0145
■ヒューマンテレホン通信
0422-20-0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
(月～金曜の午後2時～6時)

スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

ゴング直前!!

HWA

8Mロム
12月25日発売!
税別価格8,500円

前作を越えるスケールと興奮で、再びキミを熱くする！総勢25人のレスラーが約150種類の技を展開する。さらに市販のマルチタップをつなげば、最高4人での白熱のタッグマッチが楽しめる。

スーパーマルチタップ プレゼント!

スーパーファイプロ2をより過激に楽しむ為には市販のスーパーファミコン専用のマルチタップが必要です。そこで商品発売を記念して㈱ハドソン製のスーパーマルチタップを、抽選で200名様にプレゼント致します。

※詳しくは商品お買いあげのうえ、取扱説明書をご覧ください。

©1992 HUDSON SOFT
税別価格2,980円 好評発売中

Nintendo GAME BOY

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

THE SIMPSONS™

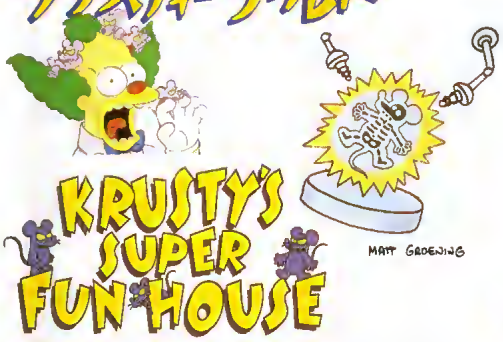
時代の先っぽから期待の彼らがやってくる。どきどきわくわくハマクリまくり！

MATT GROENING

脳ミソくるくる
手に汗にぎにぎ
めっちゃUSAな
スーパーアクションパズル！

ネズミ退治

クリスティーワールド



1月29日発売予定　予価8,000円
（スーパーファミコンソフト）

ぐうぅぅど
今夜はステキな
きゃんとSTOPな

宿題奉還

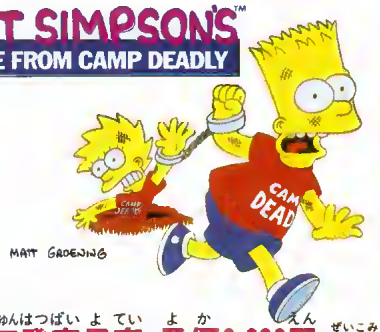
ないとKIDS
悪夢の8本立て！
スーパーアクション！

バートの不思議な夢の大冒険
THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

2月下旬発売予定　予価8,800円
（スーパーファミコンソフト）

スーパーサバイバルアクション！

バートのサバイバルキャンプ
BART SIMPSONS™ ESCAPE FROM CAMP DEADLY



2月下旬発売予定　予価3,980円（税込）
（ゲームボーイソフト）

ザ・シンプソンズ・グッズが抽選で当たる！プロモーションビデオ・プレゼントキャンペーン実施中！

お問い合わせは
0120-012748
※フリーダイヤルの受付時間は、平日の12:00〜19:00です。

Acclaim JAPAN LTD.

価格はすべてメーカー希望小売り価格です。スーパーファミコン・ゲームボーイは、任天堂の商標です。

THE SIMPSONS TM & © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©1992 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

㈱アクレイムジャパン 〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

気になる情報なんでもCLIPワンダーランド

RANDOM ACCESS

ランダム アクセス

スーファミNEWS 超最新のTOPICSを追いかける

SFC "FFV"の発売日、混乱はなかったけど……

クリスマス、お正月を前にして、去る12月6日、スーファミユーザーの期待を集めていた「ファイナルファンタジーV」が発売された。

発売前、9月に発売された"ドラクエV"の人気を上回っているといわれた"FFV"に各ショップとも戸惑っていたようだった。

池袋のビックカメラでは8,500円と標準価格より低い値段で販売された。

秋葉原では、たいした混乱もなく販売されていた。だが、しきに品切れ状態に。

"ドラクエV"のときと同じように長い行列ができていた。「昨晩から並んでいる人もいたようですよ。"ドラクエV"のときよりは全然少ないですけど」(池袋ビックカメラ)。

一方、新宿のヨドバシカメラでは「12月6日の発売はいたしません」という表示がされていた。「ドラクエV」のときの混乱が予想されたため当日の販売を見合わせたのだろう。

ゲームショップが多数ある秋葉原では、発売前から予約を受け付けているところがかなりあったが、実際当日は予約なしで購入できたようだ。ただ、店頭ではほとんどが標準価格どおり。

"ドラクエV"の発売日には新聞などでも報道された池袋・ビックカメラ。"FFV"が発売された当日も、予想どおり朝早くから長い行列ができていた

「とりあえず、発売当日はほぼ完売しましたよ。今後の入荷状況は順調ですね。価格もだんだんと下がっていくんじゃないんですかね」(秋葉原メッセ・サンオー)

この日、ハードとの抱き合わせ販売をしているお店はなかったものの、場所によって販売している値段はマチマチ。なかには1万2,000円で売っているお店もあったようだ。人気ソフトの販売についてはまだまだ問題がありそうだ。

DQ "ドラクエIII"のCDシアター発売
豪華声優が登場するぞ!

スーパーファミコンでは"ドラクエV"が発売されたが、みんなもうクリアしたかな?

ドラクエの新作が発売されるたびに、過去のドラクエシリーズの感動をもう一度味わいたいと思っている人も多いのではないか。

そんな感動を呼び起こしてくれるCDシアターがエニックスから発売されるのだ。

昨年7月に発売された「I」、12月に発売された「II」に続く3作目の「CDシアタードラゴンクエストIII」は、音とイラストブックで構成されている。

声の出演は、緑川光さん、皆口裕子さん、富沢美智恵さんなど豪華メンバー勢ぞろい。音楽はすぎやまこういちさんと松尾早人さんが担当している。

去る11月23日、ビクター青山スタジオで行われたレコーディングでは、和気あいあいとした雰囲気で進行。

「このCDシアターという音のなかから自分の世界をイメージしてほしいです」(皆口裕子さん)。

このCDシアターは2月発売予定。

主人公アレルの声を演じる緑川光さん。「アレルになりきりました」って。

レーベの魔法使い・マリスを演じる皆口裕子さん　もう、なりきってるって感じ

武闘家にして大盗賊・カンタタを演じる神谷明さんとアリアハンの女戦士・ステラを演じる富沢美智恵さん。

「CDシアタードラゴンクエストIII」の豪華声優陣、全員集合　はい、ポーズ

PAD 海外から上陸した奇妙なコントローラ
本体が透明なSNプロパットだ!!

以前、海外の周辺機器のコーナーで紹介したボディが透明でクリスタル仕様のスーファミコントローラが、国内で発売されているぞ。

このコントローラは「SN. PRO. PAD」という名称。任天堂アメリカ公認商品としてアメリカで発売されたものをベストコーポレーションが国内販売しているのだ。

このコントローラにはスローモーション機能、連射機能が搭載されている。とくに連射機能に関してはA、B、X、Y、L、Rのボタンに独立して設定できるのだ。また、AUTO機能も搭載され、一度連射機能にすれば、ボタンを押さなくてもそのまま連射される。このコントローラ、秋葉原などのショップでは3,780円で販売されているそうだ。ゲームマニアで、シューティングが大好きな人は必携の商品なのだ。

ボディが透明なので、中身がまる見え。メカニックなイメージが感じられるよね。

PC パソコンゲームを盛り上げよう
アミューズメントソフトウェア懇談会

12月7日、東京・渋谷のディアキッズファフォーレで、アミューズメントソフトウェア懇談会が行われた。

この催しは、「ビジネスとアミューズメントの融合」を合い言葉に、パソコンのさまざまな用途の一つ、〝ゲーム〟をもっとアピールしようというもの。残念ながら一般ユーザー向けの催しではなかったが、パソコンゲームメーカー8社が参加し、多くの業界関係者や報道関係者によって、会場は盛り上がっていた。

どのメーカーも、自社の最新作を懸命にアピールしていたぞ。

日本ファルコムや、ポースティックなどパソコンゲームで有名なメーカーが参加したぞ。

特集でもご協力いただいたマイクロプローズ・ジャパンの方々。

VG ナムコから「コズモギャング ザ パズル」
コズモギャング第2弾がビデゲーで登場!!

ナムコの「コズモギャング」シリーズの第2弾「コズモギャング ザ パズル」がビデゲーで登場した。第1弾はシューティングゲームだったのに対し、この第2弾はパズルゲーム。上から降ってくるコンテナを横一列に並べたら消える。2人対戦プレイも可能。スーパーファミコンでの発売も予定されているぞ。

コズモギャングが交していると揃っても消えないぞ。
対戦プレイでは、揃えると相手にコズモが送られるのだ。

PCM PCM放送が本格放送開始
ゲームの情報番組もあるぞ!!

12月1日から本格放送が始まったPCM放送。その放送局、PCMジパングは、開局から放送された「ウルトラマニア・スーパーパレード」(毎週火曜日午後10時30分～0時30分)のゲーム編を12月24日からアンコール放送している。ゲストにゲーム業界の各人が登場したり、ゲームミュージックを紹介したりという内容なのだ。

先に開かれた発表会では西森マリーさんが司会。

PCM放送を聴くためのチューナー。このチューナーで臨場感あふれる音が楽しめるのだ。

BOARD これでお正月はハマリかな?
光栄から「三國志III 盤上ゲーム」発売

SLGでおなじみの光栄から「三國志III 盤上遊戯」が発売された。

ゲームの基本的なルールは自軍の駒が相手の駒を縦、横、斜めのいずれかで挟めば、その駒を取ることができる。また、三國志の世界を再現するために一騎討ち、計略、外交など13種類のオプションも用意されている。そのうえ、駒には人気武将の顔が描かれている。プレイ数は2～4人。価格は4,800円。お正月にみんなで楽しもう。

4つのオプションシナリオで駒の配置を変え、戦略的にも楽しめるぞ

CARD 「スーパーマリオカート」がカードに
カードゲームでスリルを楽しもう!!

マリオ、ヨッシーなどおなじみのキャラクターが登場する「スーパーマリオカート」がカードゲームとなって登場。

遊び方は全部で112枚あるカードのうちカートカード8枚から自分が乗るカートを決定。追い抜き、アイテム、などのカード指示で順位を競い合うのだ。どんなカードがくるかというスリリングな楽しみ方が味わえるぞ。発売はパペルクリエーション。価格は2,000円。

スーファミで楽しんだ人もカードゲームで楽しもう。

ハミダシ情報

■カルチャーブレーンより耳よりな情報!!/カルチャーブレーンでは、1月5日より新春お年玉プレゼントとして、現在発売中のファミコンソフト「超人ウルトラベースボール」をテレホンカードつき3,980円(税別)で販売。さらに、抽選でアメリカ大リーグ観戦旅行ご招待というおまけつきだ。なお、ソフトが売り切れしだい、このキャンペーンは終了ということなので、お早めにどうぞ!

エレクトロニックアーツ・ビクター
株式会社
代表取締役社長

本多 慧さん

顔 第3回

PROFILE

10月29日設立、11月2日営業開始したエレクトロニックアーツ・ビクター株式会社の代表取締役社長。ビクター音楽産業株式会社の取締役ニューメディア事業部長でもある。ヴァン・マッコイをはじめ数々の70年代ディスコヒットの仕掛人として音楽業界の超有名人。いまでも名刺にはミドルネームの〝ハッスル〟（ヴァン・マッコイのヒット曲名）が入っている。

音楽業界での経験がゲーム制作に役立つんです

編集部　本多さんは音楽業界出身ですね？

本多　21年前になりますか。エンジニアとして日本ビクターに入社したんですが、学生時代から音楽が好きだったものですから、無理をいって宣伝部の洋楽担当にしてもらったんです。翌年、ビクター音楽産業が設立されたので出向しましたが、通算すると12年くらい洋楽の宣伝ばかりやりましたね。

編集部　当時は、数え切れないほどのヒット曲を手がけたとか？

本多　当時はフォーク全盛の時代で、洋楽はなかなか売れなかったんですが、なんとかならないかと考えましてね。米軍の横田基地でお尻をぶつけあう奇妙な踊りが流行っていると聞いて、ディスコミュージックをはじめたんです。それがきっかけでドナ・サマー、ヴァン・マッコイ、スタイリスティックス、アラベスク、スティービー・ワンダーなどのヒット曲を手がけることになったんです。あるときは、オリコンのベスト50のなかの22曲を独占したこともあるんですよ。

編集部　そのころにコンピュータゲームと出会ったのですか？

本多　当時の仲間の一人が、通販のパソコンショップをはじめたんですよ。彼に「おもしろいものがあるから見にこい」って誘われましてね。見せられたのがアップルIIだったんです。で、本当におもしろいので、自分でもすぐ買っちゃったんです(笑)。

編集部　きっかけはアップルII、ですか？

本多　そうです。自分でもプログラム組んだりして、どんどんハマっていっちゃったんですよ。ゲームも「チョップリフター」とか、おもしろいものがたくさんありましてね。夢中になっているうちに、社内のパソコン仲間が集まってプロジェクトを組むことになったんですよ。その後2人で、小さなマンションの一室を借りて業務をはじめたんですが、それがビクター音楽産業ニューメディア事業部の前身にあたるんですよ。

編集部　音楽業界での経験がゲーム制作に生かされることはありますか？

本多　それはあります。とくにスーパーファミコンなどの16ビット機や、今後普及していくと思われるCD-ROM機では、音楽や画像の重要性がどんどん大きくなっています。そういうところで、私の音楽業界での経験も大きく生きてくると思うんです。

編集部　新しくEAビクターとしてチャレンジしていきたいのはどんなことですか？

本多　やはり、はじめはエレクトロニックアーツ社が版権をもっているソフトの移植が中心になりますが、4年後くらいを目標にオリジナルソフトを全商品の50%くらいにしていきたいと考えているんです。とにかく、どこかで見たようなゲームではなくて、見たこともないような新しいゲームを作っていきたいと思っています。当然、CD-ROMには力を入れていくことになりますね。じつはもう企画もいくつかあるんですよ。

The スーパーファミコン オールゲームチャート

ALL GAME CHART Vol.25

読者による読者のための企画

このコーナーは発売されたSFCソフトを読者のみんなに10段階で再評価してもらい、全投票者の平均点をチャートにしたもの。自分のプレイしたSFCソフト（借りてプレイしてもいいぞ）をトータル的に再評価し、そのゲームについてどんどん批評してほしい。なお、得票数が締め切り時に10通を超えないものはチャートには入れていない。今後ソフトを購入するときの参考にしてほしい。

順位	前回	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均
1	1	真・女神転生	RPG	アトラス	9.19
2	2	ストリートファイターII	ACT	カプコン	9.106
3	3	ドラゴンクエストV～天空の花嫁	RPG	エニックス	9.0518
4	4	スーパーマリオカート	RAC	任天堂	8.9186
5	5	三國志III	SLG	光栄	8.8227
6	—	ミッキーのマジカルアドベンチャー	ACT	カプコン	8.6
7	6	ゼルダの伝説	A/R	任天堂	8.5431
8	7	ファイナルファンタジーIV	RPG	スクウェア	8.5273
9	8	パロディウスだ！	SHT	コナミ	8.4482
10	—	レナス	RPG	アスミック	8.4444
11	9	スーパーフォーメーションサッカー	SPT	ヒューマン	8.3828
12	11	スーパー桃太郎電鉄II	TAB	ハドソン	8.3358
13	12	スーパー信長の野望・武将風雲録	SLG	光栄	8.3323
14	14	魂斗羅スピリッツ	ACT	コナミ	8.3017
15	19	提督の決断	SLG	光栄	8.2631
16	16	ヘラクレスの栄光III	RPG	データイースト	8.2574
17	13	アクスレイ	SHT	コナミ	8.2255
18	17	キャプテン翼III	SLG	テクモ	8.2017
19	18	スーパーファイヤープロレスリング	SPT	ヒューマン	8.1717
20	20	F-ZERO	RAC	任天堂	8.1555
21	21	スーパー三國志II	SLG	光栄	8.1278
22	22	スーパーファミスタ	SPT	ナムコ	8.0604
23	10	スーパーガチャポンワールドSDガンダムX	SLG	ユタカ・バンダイ	8.0314
24	24	弟切草	NOV	チュンソフト	8.0202
25	23	アースライト	SLG	ハドソン	8.0166
26	25	スーパーアレスタ	SHT	東宝	8.0099
27	26	T.M.N.T.	ACT	コナミ	8.006
28	—	ロードモナーク	SLG	エポック社	8.0
29	32	大戦略エキスパート	SLG	アスキー	7.9444
30	27	横山光輝三国志	SLG	エンジェル	7.8961
31	29	マリオペイント	ETC	任天堂	7.8916
32	33	ダンジョン・マスター	RPG	ビクター音楽産業	7.883
33	31	F-1 GRAND PRIX	RAC	ビデオシステム	7.8814
34	34	ロマンシング サ・ガ	RPG	スクウェア	7.8541
35	35	ファイナルファイト・ガイ	ACT	カプコン	7.85
36	30	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	TAB	パルソフト	7.8421
37	36	ウルティマVI～偽りの予言者	RPG	ポニーキャニオン	7.7784
38	38	エキゾースト・ヒート	RAC	セタ	7.7708
39	39	ソウルブレイダー	A/R	エニックス	7.751
40	37	斬IIスピリッツ	SLG	ウルフ・チーム	7.7444
41	15	コズモギャング ザ ビデオ	SHT	ナムコ	7.7083
42	40	スーパーパン	ACT	カプコン	7.6981
43	47	らんま1/2・町内激闘篇	ACT	メサイヤ	7.6849
44	44	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	メサイヤ	7.6811
45	28	スーパー麻雀大会	TAB	光栄	7.68
46	40	スーパーダンクショット	SPT	HAL研究所	7.6744
47	42	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	RPG	エポック社	7.6718
48	43	スーパーマリオワールド	ACT	任天堂	7.6645
49	47	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	光栄	7.5819
50	48	グラディウスIII	SHT	コナミ	7.5546
51	50	レミングス	PUZ	サンソフト	7.5164

※赤字のソフトは今回初登場したゲームです。

今週の注目ソフト 6位 8.6

ミッキーのマジカルアドベンチャー

カプコン／ACT／8M／8,500円／'92・11・20発売

■グラフィックがビューティフル。ゲームはディフィカルト。ミッキーの着替えがGood！（大阪府・坂元広辞）■カプコンのアクションは、はずさない。とても画面がきれいでヤル気がわく。（茨城県・萩谷亮輔）■面数が少なすぎる。普通のルートに1つぐらいショップを設置してほしかった。（埼玉県・岡田有史）●オリジナルアクションだけどカプコンらしさ（？）が際立つソフトに仕上っているぞ。

今週の新着ソフト 10位 8.4444

レナス

アスミック／RPG／12M／9,600円／'92・11・13発売

■パステルカラーを多用したグラフィックが奇妙でファンタジックな独特の世界を築いていて面白い。HPを削って呪文を唱えるのは実にスリリング！　しかし、戦闘に時間がかかりすぎ、テンポはあまりよくなかった。2作目に期待！（神奈川県・佐藤美紀）■戦闘シーンに工夫があった。グラフィックがとてもきれい。（沖縄県・又吉佑樹）●アスミック会心の1本。今後もこの調子でいってほしい。

今週の新着ソフト 28位 8.0

ロードモナーク

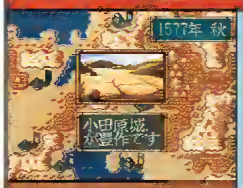
エポック社／SLG／4M／8,800円／'92・10・9発売

■パソコンからの移植だが、パソコン版よりよくなっていてよかった。（兵庫県・島元正光）■少し大雑把。でも楽しめる。（山口県・森真彦）■予想以上のものだった。オススメ。（埼玉県・竹内淳）■ドラスレもこれくらいきれいなグラフィックにしてほしかった。（栃木県・白井優一）■ちょっと難しい。でもサウンドがなーんかスキ。（愛媛県・中村節香）●一風変わった陣取りSLGがコレだ。

順位	前回	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均
52	49	カードマスター〜リムサリアの封印	RPG	HAL研究所	7.507
53	57	サンドラの大冒険〜ワルキューレとの出逢い	ACT	ナムコ	7.4833
54	52	甲子園2	SPT	ケイアミューズメントリース	7.4715
55	51	ファランクス	SHT	ケムコ	7.4651
56	54	超魔界村	ACT	カプコン	7.462
57	45	リターン・オブ・双截龍	ACT	テクノスジャパン	7.4583
58	56	悪魔城ドラキュラ	ACT	コナミ	7.4525
59	53	CBキャラウォーズ	ACT	バンプレスト	7.4111
60	59	エリア88	SHT	カプコン	7.4204
61	60	ドラゴンボールZ	RPG	バンダイ	7.4096
62	58	ペブルビーチの波濤	SPT	T&Eソフト	7.4066
63	67	スーパー大航海時代	SLG	光栄	7.4062
64	61	がんばれゴエモン	ACT	コナミ	7.4058
65	64	プロフットボール	SPT	イマジニア	7.3888
66	62	甲竜伝説ヴィルガスト	RPG	バンダイ	7.3885
67	63	ソニックブラストマン	ACT	タイトー	7.3816
68	55	スーパー将棋	TAB	アイマックス	7.3469
69	68	北斗の拳5	RPG	東映動画	7.3432
70	66	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語	RPG	エンジェル	7.3299
71	69	スーパーカップサッカー	SPT	ジャレコ	7.3111
72	65	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	RAC	ロジーク	7.3098
73	70	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	RAC	タカラ	7.2777
74	72	シムシティー	SLG	任天堂	7.2544
75	78	スーパーF1サーカス	RAC	日本物産	7.25
76	73	バトルブレイズ	ACT	サミー	7.2417
77	76	ファイナルファイト	ACT	カプコン	7.2179
78	80	パイロットウイングス	SLG	任天堂	7.1612
79	98	ウルトラベースボール実名版	SPT	カルチャーブレーン	7.1538
80	79	遙かなるオーガスタ	SPT	T&Eソフト	7.1533
81	74	初代熱血硬派くにおくん	A/R	テクノスジャパン	7.1456
82	81	バトルコマンダー	SLG	バンプレスト	7.135
83	77	アストラルバウト	ACT	キングレコード	7.1111
84	75	パチンコウォーズ	SLG	ココナッツジャパン	7.1
85	83	ファイナルファンタジーⅣイージータイプ	RPG	スクウェア	7.0551
86	82	キングオブザモンスターズ	ACT	タカラ	7.0425
87	99	スーパー麻雀	TAB	アイマックス	7.0003
88	85	スーパーオフロード	RAC	パックインビデオ	7.0
89	88	ジャンボ尾崎のホールインワン	SPT	HAL研究所	6.9782
90	86	スーパーテニス	SPT	トンキンハウス	6.9753
91	91	白熱プロ野球ガンバリーグ	SPT	EPICソニー	6.9666
92	90	アクトレイザー	ACT	エニックス	6.9601
93	92	オセロワールド	TAB	ツクダオリジナル	6.9509
94	71	キャメルトライ	ACT	タイトー	6.923
95	87	スマッシュT.V.	ACT	アスキー	6.9019
96	93	ラッシング・ビート	ACT	ジャレコ	6.901
97	95	3×3EYES〜聖魔降臨伝	RPG	ユタカ・バンダイ	6.8933
98	89	スカイミッション	SLG	ナムコ	6.8823
99	94	反省ザル・ジローくんの大冒険	ACT	ナツメ	6.8734
100	84	S.T.G	SHT	アテナ	6.8709
101	96	スーパー上海ドラゴンズアイ	PUZ	ホット・ビィ	6.8571
102	101	スーパープロフェッショナルベースボールII	SPT	ジャレコ	6.8196
103	97	ゆうゆのクイズでGO! GO!	QIZ	タイトー	6.8108
104	100	スーパーウルトラベースボール	SPT	カルチャーブレーン	6.7868
105	102	ラストファイターツイン	ACT	バンプレスト	6.7733
106	106	SD機動戦士ガンダムV作戦始動	ACT	エンジェル	6.7333
107	103	トップレーサー	RAC	ケムコ	6.7019
108	104	スーパーバーディ・ラッシュ	SPT	データイースト	6.7
109	107	スーパーボウリング	SPT	アテナ	6.6969
110	105	マジックソード	ACT	カプコン	6.6274
111	108	ハットトリックヒーロー	SPT	タイトー	6.6014
112	112	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	サンソフト	6.5384
113	111	摩訶摩訶	RPG	シグマ	6.5298
114	109	スーパーチャイニーズワールド	A/R	カルチャーブレーン	6.5253
115	110	スーパープロフェッショナルベースボール	SPT	ジャレコ	6.5217
116	113	ガデュリン	RPG	セタ	6.4842

今週の1本 40位 7.7444

斬IIスピリッツ

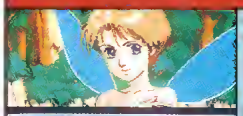


ウルフ・チーム／SLG／8M／9,800円／'92・5・29発売

■グラフィックなどがいい。いろんな身分からスタートできるのでいいと思ったが、上級向けでやると、金がたまらず何もできない！（香川県・崎川勝巳）■野戦のほうを戦わないでクリアしてしまった。なんかむなしかった。（千葉県・伊東浩太郎）■武将が多くてよかった。戦闘がイマイチ。（茨城県・青木実）●戦国SLGは光栄だけではないことを示した意欲作がこれだ。「天舞スピリッツ」も期待。

今週の1本 116位 6.4842

ガデュリン



セタ／RPG／8M／8,800円（税込）／'91・5・28発売

■川が発泡スチロールみたいだった。ルードとタオ・ホーが入れ替わったら、タオ・ホーがすごく弱かった。（北海道・天坂龍太郎）■涙の一撃には耐えられない。（三重県・川内美知子）■グラフィックがとてもきれいなのはいいんだけど、あの戦闘時間の長さが難点。でも、すべてはファナの水浴びシーンで帳消しかな？　2に期待！（岡山県・吉村恵子）●セタのSFC第1弾RPGがこれだ。

●そのほか欄外の声（女性編）●

【スーパーフォーメーションサッカー】PKだけはうまくなった。（新潟県・山本松枝）【ファイナルファンタジーⅣ】クリアしたあとも売らずに大事にしまってあります。（東京都・加藤絢子）【パロディウスだ！】息ヌキにいちばん。ただしいちばん弱いレベルで。（大阪府・井川高恵）【ポピュラス】1年以上箱から出していない。（埼玉県・田垣美香）【CBキャラウォーズ】デビルマンとマジンガーZの対決モードでも楽しめます。（大阪府・坂元斎子）【ゼルダの伝説】丸まるとおいしそうに太ったニワトリ……。（高知県・武市香寿子）

編集部評

今回上位5本に変動はなかった。しかし、新着ソフトが少ないながらすべて上位にランクインしており、良質なソフトが多かったようだ。そのなかで6位の「ミッキーの〜」は世界のアイドル、ミッキーマウスをうまく使ったアクションゲームだ。難易度は高いが、カプコンらしい作品といえるだろう。また10位の「レナス」は独特の世界観とパステル調のグラフィックが評判だ。28位の「ロードモナーク」も、サードパーティーで初のマウス対応ソフトなのが注目されたソフトだ。

さて、次号は4ページでお届けするぞ。お楽しみに！

順位	前回	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均
117	115	スーパーE.D.F.	SHT	ジャレコ	6.3132
118	114	飛龍の拳Sゴールデンファイター	ACT	カルチャーブレーン	6.2917
119	117	まじかる☆タルるートくん	ACT	バンダイ	6.2911
120	116	イースIII	A/R	トンキンハウス	6.2842
121	119	初段森田将棋	TAB	セタ	6.2718
122	118	高橋名人の大冒険島	ACT	ハドソン	6.2643
123	122	キン肉マン	SPT	ユタカ・バンダイ	6.1875
124	121	スーパーワギャンランド	ACT	ナムコ	6.16
125	123	JOE&MAC～戦え原始人	ACT	データイースト	6.1323
126	124	スーパーR・TYPE	SHT	アイレム	6.1169
127	120	スーパー伊忍道・打倒信長	RPG	光栄	6.1029
128	127	バトルドッジボール	SPT	バンプレスト	5.991
129	128	機動戦士ガンダムF91	SLG	バンダイ	5.988
130	129	ウルトラマン	ACT	バンダイ	5.9815
131	126	バトルグランプリ	RAC	ナグザット	5.875
132	131	スーパーヴァリス	ACT	レーザーソフト	5.8316
133	130	シムアース	SLG	イマジニア	5.8225
134	132	ポピュラス	SLG	イマジニア	5.812
135	125	拳闘王ワールドチャンピオン	SPT	ソフエル	5.6296
136	133	Jerry Boy	ACT	EPICソニー	5.6274
137	134	WWFスーパーレッスルマニア	SPT	アクレイムジャパン	5.6067
138	135	ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」	TAB	エポック社	5.5608
139	136	サンダースピリッツ	SHT	東芝EMI	5.528
140	137	R.P.M.レーシング	RAC	ビクター音楽産業	5.5
141	138	ラグーン	A/R	ケムコ	5.4404
142	139	豪槍神雷伝説武者	ACT	DATAMポリスター	5.3333
143	140	SDザ・グレイトバトル	ACT	バンプレスト	5.2914
144	143	ライトファンタジー	RPG	トンキンハウス	5.2075
145	141	プロサッカー	SPT	イマジニア	5.1587
146	142	ダライアスTWIN	SHT	タイトー	5.1036
147	144	ドラッケン	RPG	ケムコ	4.9683
148	145	雷電伝説	SHT	東映動画	4.8486
149	146	スーパースタジアム	SPT	セタ	4.8225
150	147	ボンバザル	PUZ	ケムコ	4.623
151	148	ハイパーゾーン	SHT	HAL研究所	4.4176
152	150	BIG RUN	RAC	ジャレコ	4.28
153	149	超攻合神サーディオン	ACT	アスミック	4.2413
154	151	ロケッティア	ACT	アイ・ジー・エス	3.9333
155	152	ディメンション・フォース	SHT	アスミック	3.923

私のゲーム評価「ファイナルファンタジーⅣ」

私がこのゲームを買ったのが、1年3カ月前。そして、このゲームをクリアしたのがつい先日。かかった時間はなんと50時間！　日数にして1年と2カ月というなんともすごい月日をかけてトライしたこの作品だが、音楽はいいし、絵もきれい。おまけにコントロールボタンの設定までできる優れもの。しかし、なぜかもの足りない。“ファイナルファンタジー”シリーズがはじめてのせいもあるが、あまりにも簡単にレベルが上がりすぎるのだ！　最終ダンジョンでパーティー4人を殺して戦うと、たった30分ほどでレベルが5も上がってしまう。そのためボスとの戦いがつまらなくなる。次回作はこんなことのないようにしてもらいたい。しかし、ゲームはほぼ満点に近いデキだと思っている。RPGファンは、やってみる価値があるのではないだろうか。（東京都・國分將弘）

キミもプレイしたゲームについて評価してみないか？　ハガキまたは封書にSFCソフトを1本選んで400字程度で評価してほしい。あて先は下と同じ。採用者には編集部オリジナルテレカを進呈するよ。

ズバリ当てます！（No.5）当選者発表

今回は3位のソフトを当ててもらったが、ソフト名を当てるのがなかなか難しかったようだ。みんなの予想に反してドラクエⅤが3位だった。ドラクエⅤと書いてくれた人のなかから、平均点がいちばん近かった宮崎県の神田崇範さんにお好みSFCソフトをプレゼントするぞ。

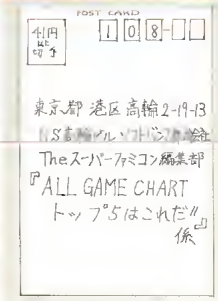
SFCソフト当選者

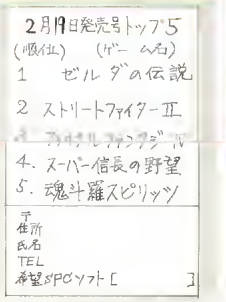
宮城県・清水伸也
茨城県・前田秀幸
群馬県・中原雄三
東京都・寺田勇樹
長野県・大月篤志
大阪府・中平政明
兵庫県・浦野繁幸
広島県・遠藤正樹
愛媛県・山口和正
宮崎県・高橋政文

The スーパーファミコン ALL GAME CHART トップ5はこれだ!! No.6

今回は、2月19日発売号（No.4）のチャートの上位5本のソフトを正確に当ててほしい（平均点は書かなくてよい）。応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、TEL、2月19日発売号（No.4）の上位5本のソフト名を順番に書いて右のあて先まで送ってほしい。正解者のなかから抽選で1名にお好みSFCソフトをプレゼントするので希望ソフト名も書いておいてほしい（ただし発売済みのものに限る）。正解者がいない場合はもっとも近い人になるぞ。なお、応募券は必要ないが、各自1通の応募のみ有効とします。締め切りは1月21日㈭必着のこと。

記入例は↓こちら
締め切り1月21日㈭必着

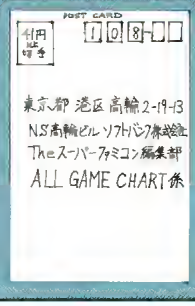


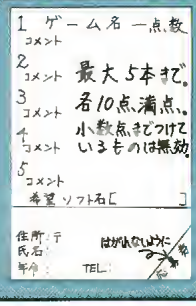


応募方法

応募方法は、官製ハガキに自分が実際にプレイしたSFCソフトを各10点満点で採点してください。記入できるソフトは最大5本までとさせていただきます。簡単にコメントを書いておいてください。最後にほしいSFCソフト名も忘れずに書いてください（ただし、ハガキを書いた時点で発売されていないものは無効）。抽選で10名様にSFCソフトをプレゼント。また応募券を必ず貼ってください。応募券のないものは無効とさせていただきます。（次の集計締め切りは1月22日です）

書き方





※まだ発売されていないソフトを採点したり、点数を小数点までつけているものは無効になります。

集計データ：'91・11月1日～'92・12月11日　応募総数：18344通

Theスーパーファミコン 1・8、22号 応募券

ポイントは11月16日から11月29日までの売り上げを数値化したもの。
データ協力店：㈱西友・大泉店／キディランド向ケ丘店／おもちゃのマリヤ／TOY SHOP ヤマシロヤ／シータショップ溝の口店／おもちゃのポニー

1 ミッキーのマジカルアドベンチャー

3537 ポイント

■カプコン
■ACT
■8M
■8,500円

新

2 餓狼伝説

3348 ポイント

■タカラ
■ACT
■12M
■9,800円

新

3 ドラゴンクエストV～天空の花嫁

2511 ポイント

■エニックス
■RPG
■12M＋B.B.
■9,600円

4 スーパーマリオカート

1971ポイント ■任天堂■RAC■4M＋B.B.■8,900円（税込）

5 ウィザードリィV

1755ポイント ■アスキー■RPG■8M＋B.B.■9,800円

新

6 三國志Ⅲ

1458ポイント ■光栄■SLG■12M＋B.B.■14,800円

7 バレーボールTWIN

1215ポイント ■トンキンハウス■SPT■8M＋B.B.■8,900円

新

8 北斗の拳6

1080ポイント ■東映動画■ACT■8M■8,900円

新

9 ヒーロー戦記プロジェクトオリュンポス

1026ポイント ■バンプレスト■RPG■12M＋B.B.■9,600円

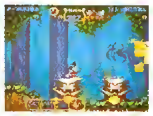
新

10 ストリートファイターⅡ

972ポイント ■カプコン■ACT■16M■9,800円

注目 ミッキーのマジカルアドベンチャー

初登場でいきなり1位の座についたのは、おなじみ、ミッキーマウスが主人公のACTだ。動きがかわいいぞ。



読者アンケートベスト10

順位	これから買いたいソフト	ポイント
1	らんま1/2爆烈乱闘篇	36
2	F-1 GRAND PRIX PARTⅡ	32
3	MOTHER2～ギーグの逆襲	28
4	ドラゴンボールZ 超武闘伝	21
5	エキゾースト・ヒート～F1ドライバーへの軌跡	20
6	Pop'nツインビー	19
7	ジョジョの奇妙な冒険	17
8	大爆笑 人生劇場	14
9	スーパーバレーⅡ	13
10	三国志正史～天舞スピリッツ	12

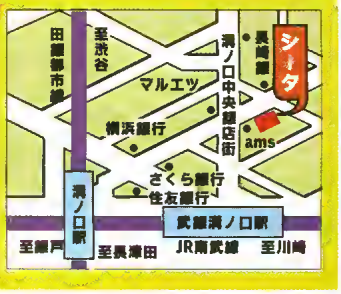
☆ポイントは本誌12月11日号アンケートハガキを集計し、数値化したもの。

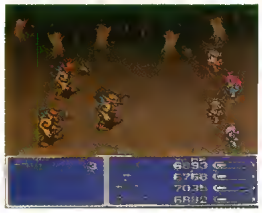
SHOP NEWS

シータショップ溝ノ口店

パソコンまでおよそ2000種類におよぶソフトの数はスゴイ。中古ソフトやカセットテープなどもたくさんあるぞ。

神奈川県川崎市。溝ノ口駅から歩いて5分ほどのところにあるお店は、ずらりと並んだソフトの数と、秋葉原にも決して負けていない価格が自慢だ。とくにスーファミはもちろん、メガドライブやPCエンジン、ファミコン、そして





ファイナルファンタジーV

1992年12月6日

■スクウェア■16M■9,800円
■バッテリーバックアップ

RPG

グラフィックス	★★★★★
サウンド	★★★★★
ハマリ度	★★★★
ゲームバランス	★★★★
お買い得度	★★★★★

シリーズ最新作
RPGの定番ついに登場！

総合評価 **90**

折原光治

期待どおりのデキ

コレを待っていた人、少なくないと思うけど、期待どおりのデキ。イベントが次々起こるのもFFならではといった感じでよい。

今回のウリであるジョブチェンジ。最初はめんどくさいと思ったけど、めんどくさい部分を改善していたり、いろいろ組み合わせが面白かったりで、いいかも。

残念なのはネミングウェイがいないこと、あとテンポがイマイチ悪くなってしまったことかな。それから前作でもそうだったが、5分ですむデモに10分も20分も使うのはやめてほしい。

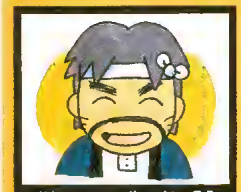
ホンダべるの

裏切らないクオリティ

ユーザーを裏切ることのないクオリティだ。ジョブチェンジは面倒だけど、シナリオ主体のこの作品で、戦闘のほかに唯一プレイヤーが楽しめる部分という気もする。

ところでFF名物の強制イベントだが、個人的にはもう許せない。やたらプレイヤーを泣かせようとする安直なシナリオはもちろん、内容のないことに時間を異常にかけるのもそろそろ見直してほしい。ただでさえ移動速度が遅くてイライラしているところに、イベントが入るとテンポがガタガタだわ。

あと、ネミングウェイは!?

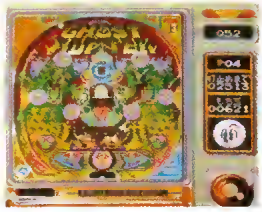


岩・固哉治郎

だれにでも楽しめる

ファンお待ちかねのシリーズ最新作。当然完成度は高いし、グラフィックなども16Mの大容量を最大限に活かした美しさ。はっきりいってだれにでも楽しめるRPGに仕上がってるといえるだろう。

残念だったのは前半の強制イベント。いくら〝お約束〟とはいえ、ちょっとシツコイのでは？　むしろ後半のほうが楽しく遊べるって感じ。でもエンディングを見てからもう一度やりたくなるっていうのは名作の証拠。最後の最後のそのあとまで遊べる、内容充実の傑作だと思うぜ。



パチ夫くんスペシャル

1992年12月18日

■ココナッツジャパン■8M■9,800円
■バッテリーバックアップ

SLG

グラフィックス	★★
サウンド	★★
ハマリ度	★★★
ゲームバランス	★★★★
お買い得度	★★

パチ夫くんが大活躍！
めざすは打ち止め！

総合評価 **54**

折原光治

まとまったデキ

いままで他機種で絶大な人気を誇っているシリーズ。実際に遊んでみても、かなりまとまったデキになっていてよい。安心して選べる、といった感じだ。

しかしこれは、逆に言うといままでのものと大差ない、ということでもあるかもしれない。すでに他機種版などをもっている人が、新たに買おうと思うほど、斬新な仕掛けなどはない。この点がもっとも残念だ。

それから台の釘に、あまりバリエーションがないように見えるのは、私だけだろうか。

ホンダべるの

不思議な魅力

ついにあのパチ夫くんが、SFCにもお目見えした。私にはすべて同じようにみえるのだが、なぜか新作を心待ちにしている人が多いというから、なにか不思議な魅力でもあるのだろうか。

私もパチンコものは嫌いじゃないけど、こういうのって家にひとつあれば十分だよね。そういう感覚の人にはオススメ。なぜなら、このジャンルのなかで、おそらく完成度はベストに近いからだ。

個人的には、今回は心なしかハンドルの微調整が難しいように思えた。ちょっと気になったな。

岩・固哉治郎

手軽に楽しめる

おなじみココナッツジャパンのパチンコゲーム。いろいろストーリーもあるが、このゲームの魅力は手軽にパチンコが楽しめるってこと。その意味でスーファミのグラフィックで台が表示されるのはヨイ。種類もあるし、合格点。

ただ、不満なところもある。画面の切り換えがやや遅い点。このゲームは、いくつもの台のなかから出そうな台を選択しなけりゃならないのだが、ここでの画面切り換えがイライラさせられる。「パチンコウォーズ」からのマイナス点だけに改良してほしかった。

※総合評価は、各項目とは無関係の100点満点。担当者の表情は各プレイヤーの個人的なオススメ度を表しています。

スーパー・スター・ウォーズ

1992年12月18日

■ビクター音楽産業■8M■8,800円

ACT

グラフィックス	★★★★
サウンド	★★★★
ハマリ度	★★★
ゲームバランス	★★★
お買い得度	★★★★

あのSF超大作がSFCで登場だ!!

総合評価 **64**

ビジュアルはかなりいいけど

折原光治

映画のようなデモ画面、迫力の3Dシーンなど、ビジュアル的にはかなりいい。音楽もいいし、盛り上がって遊べる。

問題はゲーム本体。どこからともなく現れる敵どもを、延々と撃ち続けないといけない。突然現れる敵に不本意なダメージを受けて、いい気がするわけはない。もっとプレイヤーが納得する攻撃方法で襲ってきてくれないとなあ。しかも死んでしまうと、かなり前からの再スタートとなるのもイヤだ。

操作系とバランスだけ直せば、かなり遊べるんじゃないかなあ。

変化があってヨイ

ホンダべるの

超有名SF映画が原作のアクションゲームだ。サイドビューだけでなく擬似3Dのステージもあるなど、変化に富んでいてグーよ。

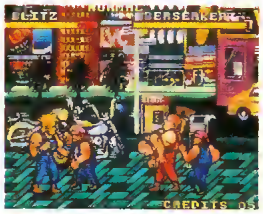
でも、内容はあまり「スターウォーズ」を感じさせない。ファンの私としては……。また、バランスももう少し考えてほしかった。たとえば1面では、敵を倒すと体力回復アイテムがほぼ必ず出る。これでは敵にダメージを与えられながら、アイテムで回復しながらとにかく前進するという戦法が一番有効だ。もはやゲームではなく、ただの作業である。

雰囲気はバッチリだ

岩・固哉治郎

ルークやハン・ソロなどおなじみのキャラが活躍するアクション+3Dシューティングゲーム。

プレイしての印象は、ちょっとこれ難しいんじゃないの？　って感じ。だが、各ステージの間に挿入されているデモや、ゲームオーバー時のダースベイダーのグラフィックなど、ビジュアルは本格的。オープニングの〝ジャーン！　ジャジャジャーン〟もきれいな音で聞けるから、雰囲気はバッチリだ。キャラもステージが進めばチューバッカを含めた3人から選択できるし、あとは根気だけだな。



コンバットライブス

1992年12月23日

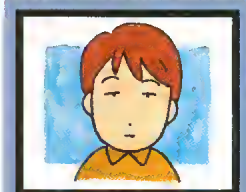
■テクノスジャパン■12M■9,300円

ACT

グラフィックス	★★★
サウンド	★★★
ハマリ度	★★
ゲームバランス	★★★★
お買い得度	★★★

バトルモードが燃える、アーケードの移植。

総合評価 **58**



アクションが多彩

折原光治

デフォルメされたキャラクターで遊ぶ格闘もの。見た目の雰囲気は、まるで「くにお君」シリーズなんだけど、残念ながらそれほどまとまってはいないようだ。

まず操作感覚が、いまいちシックリこない。敵を投げたり回転させたり、アクションは多彩に用意されているんだけど、それらを思ったように使い分けないと、先に進むのがツライのだ。結果的に、ちょっとアンバランスな難易度になっている。グラフィックなども悪くはないんだけど、もうひと工夫ほしいところだ。

大技が気持ちいいけど

ホンダべるの

「双載龍」タイプの、テクノスジャパンお得意の格闘アクション。今度はずいぶんと明るい感じの仕上がりだ。連打しているだけで大技が勝手に出たり、2Pで同時プレイできる点など、同社の作品のいい点が継承されていてグーよ。

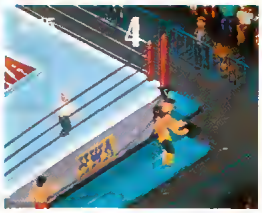
でも、1ステージが短すぎるなど、テンポがちょっとね。あと、移動速度が遅いうえにジャンプできないため、敵との間合いがはかれない場面がしばしば。ちょうど敵との間合いをつめたころに、敵が攻撃してくるようなアルゴリズムなので、イライラしちゃうわ。

アメコミ風のグラフィック

岩・固哉治郎

アーケードから移植の格闘アクションゲーム。といってもアーケード版を知らない人が多いのではないだろうか？　流行の格闘アクションなのだが、アメコミ風の独特のグラフィックは好みの分かれるところ。しかし、少ない操作で多くの技を出せ、だれでも簡単に遊ぶことができるのはいい。

VSモードや、パスワード入力による敵キャラ操作など、スーファミ独自のモードが楽しめるのもファンには嬉しい。気合いの入った移植になっている。ただ、爽快感がイマイチのような気がするぜ。



スーパーファイヤープロレスリング2

1992年12月25日

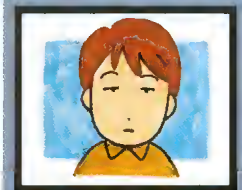
■ヒューマン■8M■8,500円

SPT

グラフィックス	★★★
サウンド	★★★
ハマリ度	★★★★★
ゲームバランス	★★★★★
お買い得度	★★★★

ヒューマンプロレスがパワーアップしたぞ！

総合評価 **78**



独特の楽しさがある

折原光治

他機種で人気のプロレスもの。プロレスのゲームっていうと、ボタン早押しタイプが多いなか、このゲームはタイミングで技をかける。これは慣れるまで大変だけど、オリジナリティが感じられて好き。

しかしどのへんが〝2〟なのかが、いまいちわからない。操作方法を教えてくれるモードがなくなっていることから察するに、上級者向けと考えていいのかなあ。とにかく新しい要素が増えているようには思えなかったのが気になる。

独特の楽しさがあるので、好き嫌いの別れるゲームだろう。

格闘技を楽しもう

ホンダべるの

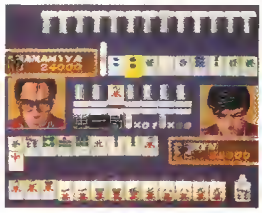
いろんなマシンで大人気の、ヒューマンのプロレスものだ。普通、アーケードなどのプロレスゲームは、ボタンを連打すると技が出るタイプが多いのだが、こちらはボタンの組み合わせで技がかかるようになっている。ファンにはこれがたまらないらしいんだけど、どうやら私のような単純なヤツには不向きのようだわ。より格闘技らしいプレイを楽しみたい人にはオススメしちゃう。

それにしても、もう少しグラフィックに工夫がほしいと思う。3に期待するぞ。

白熱の4人同時プレイ

岩・固哉治郎

ちょうど1年前に発売された、ファイプロのパワーアップ版がコレ。前作よりさらに使える技の種類も、レスラーの数も増えている。操作方法などの基本的なところは、前作とほとんど変わらないけれど、かえってファンには嬉しいんじゃないかな。4つのゲームモードはそれぞれ前作よりパワーアップしているので、白熱した戦いが楽しめるだろう。とくにマルチタップを使っての4人同時プレイは、プロレスの醍醐味を十分味わえるぞ。残念なのはグラフィックがパワーアップしていない点だな。



哭きの竜～麻雀飛翔伝

1992年12月25日

■アイ・ジー・エス■8M■9,800円
■バッテリーバックアップ

TAB

グラフィックス	★★★★
サウンド	★★★
ハマリ度	★★
ゲームバランス	★★★
お買い得度	★★

劇画で一世を風靡したあの竜がSFCに！

総合評価 **57**

麻雀を楽しもう

折原光治

そもそもこのゲーム、あんまりこのキャラクターにこだわる必要がないんじゃないか、と思う。シナリオモードらしきものも、あまり本格的とはいえないし、対戦などではキャラクターの個性はもっと薄れる。もっと強烈なほど、キャラクターの個性を押し出してほしかった。

また、ただの麻雀ゲームとして見た場合、ほかの麻雀ゲームに比べ、少々処理スピードが遅いことが気になった。もっとアクの強いゲームになっていたら面白かったのに。

セリフがそれっぽい

ホンダべるの

人気麻雀コミックを原作とした、2人うち麻雀。雀士もコミックに登場するヤツばかりで、セリフとかがそれっぽくって笑える。

だが、それぞれのキャラのうち方も原作を再現しようとしているためか、イカサマとしか思えないような場面にたびたび遭遇した。アーケードゲームならまだしも、これはプレイヤーのやる気をそぐような演出だと思うわ。

それから、牌をツモってから捨てるまでのスピードがノロいのも気になった。これによって、緊張感やテンポが失われているのよね。

なかなかシブい

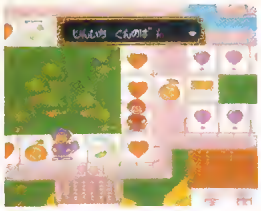
岩・固哉治郎

人気麻雀劇画「哭きの竜」が題材の異色ゲームの登場だ。

このゲーム、最初に自分の生年月日を入力するのだが、それによってツモなどのツキが変わるという面白いシステムになっている。

3つのモードがあるのだが、面白いのはストーリー仕立ての〝アドベンチャーモード〟があるところだろう。昔のアドベンチャーゲームを思い出させてくれるぜ。

対戦相手のキャラクターにそれぞれ打ち方の信条があり、そのとおりの打ち方をしてくるってところもなかなかシブいぜ。



大爆笑　人生劇場

1992年12月25日

■タイトー■8M■8,500円

TAB

グラフィックス	★★★
サウンド	★★★
ハマリ度	★★
ゲームバランス	★★★★
お買い得度	★★★

ファミコンでおなじみのスゴロクゲーム登場。

総合評価 **58**

折原光治

ワイワイ遊べば盛り上がる

スゴロク的なボードゲーム。内容から判断できるように、やっぱりひとりで遊んでも、面白くもなんともない。みんなでワイワイ遊べば、それなりに盛り上がる。

気になったのは、各イベントがあまり面白くないこと。狙いはナンセンス系のギャグなんだろうけど、残念ながらあまり面白いとは思えない。基本的に、知力や体力などのパラメータが変化するだけのイベントなんだよね。ゲームの序盤では、それらのパラメータの上下なんて関係ないんだから、面白さを感じないのも仕方ないか。

ホンダべるの

誰にでもスグ遊べる

スゴロクチックなゲームだ。スタート地点ではプレイヤーは赤ん坊。ゲームを進めるうちに年をとっていき、イベントもそれ相応のものが発生する、ボードゲームでおなじみのシステムなので、だれにでもスグに遊べる。大人数でワイワイやるのが楽しそう。

でも、肝心なイベントの面白さがイマイチなのよね。私は前作のイベントも気に入らなかったクチだから、単に笑いのセンスとか好みがこのシリーズとズレてるだけなのかもしれないけど……少なくとも〝爆笑〟はできないなあ。

岩・固哉治郎

年末年始にもってこい

ファミコンからのシリーズで4作目。今度のスーファミ版は、赤ん坊のグラフィックからスタートするなど、細かい部分でいくつか変更はあったものの、ゲーム進行自体はシリーズ共通だ。ギャグセンスいっぱいのイベントも相変わらずだし、年末年始に多人数で遊ぶにはもってこいのソフト。

ただ、前作などに比べるとパラメータの数値の影響具合がはっきり見えないし、全体的に低年齢層向けになってしまった感じがする。大人だけで遊ぶには、ちょっと盛り上がりに欠けるな。

テクモスーパーNBAバスケットボール

1992年12月25日

■テクモ■8M■8,900円

SPT

グラフィックス	★★★★
サウンド	★★★
ハマリ度	★★★★
ゲームバランス	★★★★
お買い得度	★★★★

NBA公認の超リアルバスケット！

総合評価 **70**

折原光治

オーソドックスなバスケ

なんともオーソドックスなバスケだ。シュートやパスは簡単にとおるけど、逆にディフェンスはまったくできない。下手にジャマしようとすると、ファールになってしまうのはカンベンしてほしい。

一応ディフェンス用のボタンもあるんだけど、これを使うのは相当の熟練が必要。リアルさを追及するのもいいけど、ゲームらしい面白さがほしい。対戦したときに、これじゃあまり盛り上がらないしね。シュート時のアニメも、どうすれば表示されるかわからないのが不安でヤだ。

ホンダべるの

ピカイチの完成度

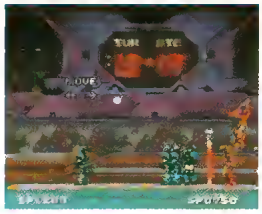
これも流行もののスポーツですな。SFCで出ているバスケットボールゲームのなかでは、ピカイチの完成度を誇っているわね。もちろん、2P対戦もアツイし。

ロングシュートやダンクショットもバカスカ決まるのでなかなか爽快感はある。でも、ディフェンスの操作がやりづらいのと、ワリとファウルを取られやすいのはちょっと。また、ファウルを取られたときに、イチイチ審判の画面に切り替わるのもなんだかなあ。せっかくのテンポのよさが台無しになってしまうのよね。

岩・固哉治郎

とにかく動きがリアル

本場アメリカはNBAの公認だけあって、マジック・ジョンソン、マイケル・ジョーダンというような超有名選手を使ってプレイできるバスケットボールゲームだ。とにかくリアルなのが、各選手の動き。スピーディなゲーム展開は、まるでテレビ中継を見ているような感じだ。たくさんのボタンを使うのだが、初心者でもプレイしているうちにすぐに覚えられるほど操作性はいい。ただ、キャラが小さいので、チマチマした印象になりがちなのと、メッセージが英語のままっていうのは気になったな。



スーパーバレーⅡ

1992年12月25日

■ビデオシステム■8M■8,900円
■バッテリーバックアップ

SPT

グラフィックス	★★★
サウンド	★★★★
ハマリ度	★★★★
ゲームバランス	★★★★
お買い得度	★★★

アーケードでおなじみのサイドビューバレー。

総合評価 **68**

折原光治

気軽なのがいい

ゲーセンでもおなじみの、超わかりやすいバレーゲーム。ボタンだけで遊べて、とても気軽なのがいいよね。

またもうひとつのウリは、実況付きだってこと。言うことが特別面白いわけじゃないんだけど、本物のテレビ中継で言いそうなことを言うのが笑える。

問題点があるとすれば、グラフィックが地味なこと。ハデなアクションなどがあったほうが、最近のゲームっぽくていいかも。とはいうものの、ゲーム自体の面白さとは関係ない部分なのでいいか。

ホンダべるの

新鮮な感覚で遊べる

アーケードゲームの移植だ。家庭用ゲーム機のバレーボールゲームとしては、珍しいサイドビューを使っているため、新鮮な感覚で遊ぶことができると思うわよ。といっても、操作にとまどうことはまったくない。それどころか、初めてでもそこそこ遊べてしまう簡単操作が嬉しくなっちゃうわ。

プレイは常に画面の上部で実況中継されている。見ているヒマはあまりないけど、面白い機能だ。

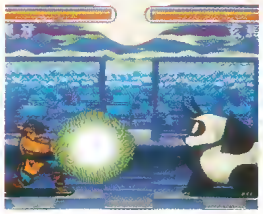
アーケードで熱狂的なファンが多かっただけに、期待できる一本。ただ、ちょっと飽きやすいかも。

岩・固哉治郎

対戦でアツくなれる

アーケードでロングヒットになったバレーの移植。とはいっても男女のワールドカップ以外に、必殺サーブや必殺アタックが使える〝ハイパーモード〟や、チームのエディットができるなど、スーファミオリジナルの要素がかなりあって、気合いが入っている。

ゲームは横視点。操作もボタン1つと十字キーでほとんどの攻撃がフォローでき、シンプルだ。だが、コースの打ち分けや球種など攻撃も多彩だし、とくに対戦ではアツくなれる。ブロックが決まりにくいのが個人的には不満かな。



らんま1/2・爆烈乱闘篇

1992年12月25日

■メサイヤ■12M■9,600円

ACT

グラフィックス	★★★★
サウンド	★★★★
ハマリ度	★★★★
ゲームバランス	★★★
お買い得度	★★★★

格闘オチャラケACTの最新バージョン！

総合評価 **72**

折原光治

クオリティは高い

前作同様、相変わらずクオリティは高い。前作よりもさらにグラフィックなどが凝っていたりして、ファンは大喜び、といったところか。私はファンじゃないのでわからないけど。

で、問題は、相変わらずすぎて、どこがどう面白くなっているのかわからないことなんだよね。前作をもっている人は、それで十分なんじゃないか、という気がする。確かに登場キャラクターが違うだろうが、それだけでは弱い。

ボタン配置を、某格闘ゲームっぽくできるのは、親切な配慮だ。

ホンダべるの

なかなかの完成度

個性的なキャラクター同士の1対1の格闘戦という、前作と同じ内容のゲーム。キャラサイズは少し大きくなった気がするわね。

この手のゲームのなかではなかなかの完成度だとは思う。LRボタンで防御する感覚も楽しい。技も多彩なのだが、どうも戦略的要素に欠ける。各キャラのアルゴリズムもワンパターンだし、いくらなんでも30分もたたないうちにクリアできるってのは、ちょっとイージーすぎるのでは。まあ、キャラ数の多さがそれをフォローしているのかもしれないが……。

岩・固哉治郎

キャラの動きがなめらか

ファン待望、らんまの続編だ。今回は、なんといっても選んだキャラによってゲームのストーリーが違うのが面白い。12人の登場人物分のストーリーが楽しめるので、かなり長く遊べるんじゃないかな。

キャラの動きもなめらかで、相変わらずアクションが楽しい。しかも今回は音声がかなり増えているので、キャラの雰囲気がよく出ているぞ。何人か選んでの団体戦や、同キャラ対戦など、前作にはなかった魅力も盛りだくさんだ。ただ、爽快感という点では前作のほうがよかったかもしれないな。

エルファリア

1993年1月3日

■ハドソン■12M■9,500円
■バッテリーバックアップ

RPG

グラフィックス	★★★★
サウンド	★★★★
ハマリ度	★★★
ゲームバランス	★★★
お買い得度	★★★★

メルドシステムが新しいRPG。

総合評価 74

斬新なシステム

折原光治

見た目や遊んだ感じが、なんとなく「ネクロスの要塞」っぽくて、好感がもてる。ただし、デモでメッセージがパスできないところまで似てるのはちょっと……。

システム的には斬新な要素が多い。ただし、それが直接ゲームの面白さにつながっているかどうかは疑問だ。経験値によるレベルアップがないことによって、自分の強さに自信がなくなっちゃったりすることがあるしね。

面白いのはメルドとオートバトル。とくにオートバトルは、すごく遊びやすい気がする。

システムに熱中しちゃう

ホンダベるの

一風変わったRPG。武具だけでなく、薬草などのアイテムも装備可能で、その組み合わせによりキャラの能力が変化するシステムが面白い。熱中しちゃうわ。

また、それぞれ特性をもった4組のパーティーを使い分けられる点もすばらしい。いままでもこんなアイデアは数多くあったが、特性がキチンと戦闘などに活かされるのは皆無だったような気がする。

ただ、経験値システムがないため、そのうち戦闘がうっとおしくなる。普通の戦闘ではレベルアップもできないのでハマる場面も。

面白いシステム

岩・固哉治郎

経験値やゴールドという概念がなく、手に入れたアイテムを合体(メルド)させることでキャラを成長させる面白いシステムのRPG。

アイテムも数多く存在するので、プレイするたびに違った成長のさせ方ができるのが嬉しい。

4つのパーティーを状況に応じてうまく使っていくところは、SLGの要素も感じられるし、セミオートバトルなど新しいアイデアもいっぱいなのだが、慣れないうちはちょっととまどうかも。戦闘に時間がかかるのと、アイテムの名前がちょっとさびしいのが残念。

エイリアンVSプレデター

1993年1月8日

■アイ・ジー・エス■8M■9,800円

ACT

グラフィックス	★★★★
サウンド	★★★
ハマリ度	★★★
ゲームバランス	★★★
お買い得度	★★

エイリアン対プレデターの対決だ!

総合評価 58

設定だけで笑える

折原光治

なんだかワケのわからないタイトルだけど、ゲーム自体もワケがわからないメチャクチャさ。エイリアンの骨を集めてパワーアップするプレデター、という設定だけで笑える。

笑えるのはいいんだけど、遊んでいてそれが楽しさにつながらない。海外ゲームにありがちな、アンバランスな難易度設定だし、グラフィックもイマイチ。

せっかくバカバカしい舞台を用意してあるんだから、もっとふざけたゲームにしちゃってもよかったような気がする。

センスに驚いたけど

ホンダベるの

まずエイリアンとプレデターを戦わせるセンスに驚いた。友人いわく、「ゴジラ対キングギドラみたいな、ひと昔前のセンス」。まあ、面白い思いつきではあるかも……。

この〝ひと昔前〟ってのが、このゲームのキーワードになっちゃっているのよね。ゲームデザインしかり、グラフィックしかり。バランスもよいとは言えない。なんだかファミコン全盛期の作品をプレイしているような、ノスタルジックな気分に襲われるわ。もうあの時代ではないのだから、もっとSFCらしさがほしかった。

2大キャラが対決

岩・固哉治郎

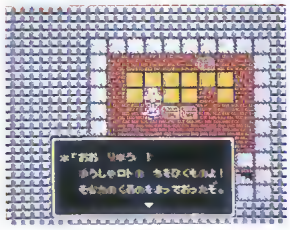
大ヒットSF映画の2大キャラ〝エイリアン〟と〝プレデター〟が対決するちょっと変わったアクションゲーム。突然エイリアンに襲われるハメになった地球型惑星が戦いの舞台だ。

メインの1Pモードは、プレイヤーがプレデターとなって次々と現れるエイリアンたちをなぎ倒していくってやつだが、おすすめなのは、エイリアンとプレデターとで異色の対戦ができる2Pモードだな。

見た目よりも、大勢で笑いながら遊ぶほうがいいかも。

緊急特報 SFC版の画面写真を初公開！ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

グラフィックがグレードアップ！ 雰囲気を残しながらもⅤを超える美しさを実現!!
敵との遭遇に合わせ、多数の戦闘背景も用意！
文字フォントはⅤ同様、漢字を使用！
Ⅴの買物システムはそのまま継承される！
復活の呪文はもう不要！ BBにしっかり記憶！
あの思い出のサウンドも、ステレオで再現！



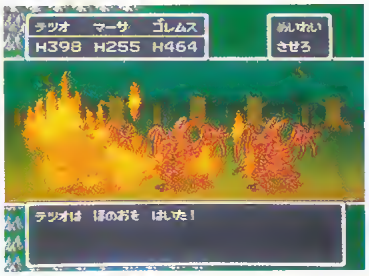
●エニックス
●発売日未定
●価格未定　●ＲＰＧ
●容量未定　●ＢＢ搭載

ほれほれ見てちょうだい。右がⅠの主人公で、左がⅠのオープニングなわけだけど、さすがに６年の歳月を感じさせる絵柄だね。比べて見てよ。

不朽の名作がなんとセットで!!

前号で緊急発表した超最新情報「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」は、編集部でも寝耳に水だっただけに、みんなも驚いたんじゃないかな？　実は業界筋では２、３年前から他機種でＤＱのⅠ・Ⅱがまとめて移植されるとかの噂が流れていたんだけど、本家エニックスからＳＦＣでということで、現実の話となった。しかもＲＯＭだよ。

ファミコン創世紀を支えた、不朽の名作「ドラゴンクエスト」と「ドラゴンクエストⅡ」は、それぞれ'86年と'87年の作品。２本の容量を足しても２Ｍにならないけど、それをＳＦＣのグラフィック、最新のシステムで再装備し直すというんだからありがたい話だ。今回発売となるⅠ・Ⅱは、設定の時代でいえばロトシリーズ三部作の第二話・第三話にあたり、ⅠからⅡへとストーリーはつながっているんだ。それだけに話の展開もスムーズだし、違和感なくシナリオを楽しむことができるはずだ。次に情報が出るころには、ほぼ完成ってことになるかもね。お楽しみに！



ＤＱⅤより。この戦闘シーンかそのままⅠ・Ⅱにも入る予定。でもモンスター仲間システムはなしよん。

勇者も王様も大臣も……

カニ歩きしかできなかった人々がさっそうと登場！　顔立ちもクッキリ！

ＤＱ(ＦＣ)より。勇者の血を引く主人公が、打倒竜王に立ち上がる。

ＤＱⅡ(ＦＣ)より。このオープニングシーンもグレードアップ！

移植の見どころはココだ！

「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」のシナリオは、基本的にＦＣ版と同じになる。つまり、シナリオをそのままに、グラフィックや音楽、システムを最新のものにしたゲームと考えられるようだ。

ということは、Ⅴの便利なお買物システム、会話での漢字使用などはまるまる採用されるってわけだね。もちろんツライ想いを何度もした〝復活の呪文〟も、セーブできるから不要！　これだけでも買いだ！　もっとも気になるⅠとⅡのつなぎについての情報は、いまのところないけど、期待していいんじゃないかな。

Ⅳあたりからドラゴンクエストの魅力を知った若年ユーザーはとくに、このⅠ・Ⅱを楽しんでほしい。なぜならⅡは、ＤＱ最高傑作と推す人も多い名作だからだ。もちろん一度ＦＣでやったことのある人も、Ⅰ・Ⅱは必見だぞ。

新作

FRONTLINE

聖剣伝説2 ……P24
Pop'n ツインビー……P26
パワーモンガー ……P28
シムアント……P30
エキゾースト・ヒート～F1ドライバーへの軌跡……P32
三国志正史～天舞スピリッツ……P34
ノイギーア……P36
バイオメタル ……P38
スターフォックス……P39
ジャングルウォーズ2……P40
アルバートオデッセイ……P41
デビルズコース……P42
リーディングカンパニー……P43
デッドダンス……P44
USA ICE HOCKEY/怒りの要塞……P45
クリスティワールド ……P46
ワールドクラスラグビー……P47
スーパーバトルタンク/ウォーリーをさがせ！……P48
信長公記 ……P49
ドラゴンスレイヤー英雄伝説2 ……P50
ゴズモギャング ザ パズル……P50
うしおととら……P51
ヨッシーのクッキー/哭きの竜……P52
蒼き狼と白き牝鹿/スーパーダンクスター……P53
超魔界大戦どらぼっちゃん……P69
綱鉄の騎士/雀闘士銅羅王……P70
エイリアンVSプレデター ……P72
Q＊bert 3/バートナイトメア……P73
コスモポリスギャリバン/カリフォルニアゲーム2……P74
ナイジェルマンセルF1チャレンジ……P75

伝説の政権をめぐり、ふたたびドロ試合が繰り広げられる！ 政権伝説2(大ウソ)!!

聖剣伝説2

A/R 16M

■スクウェア■1993年4月下旬発売予定■●価格未定■バッテリーバックアップ

コマンドはリングコマンドの入力で

前号に続いて「聖剣伝説2」の超最新情報をスクープしてしまうぞ！ というわけで、今回のキーワードは「リングコマンド」だ。

ふつうRPGでは戦闘に突入したときや、アイテムを選ぶときなどに画面いっぱいにコマンドが広がる。画面の大半を埋めてしまうコマンドのおかげで、せっかくの臨場感がだいなしになり、ガックシくる人も多いハズだ。しかし、この「聖剣伝説2」はちょっと違う。巨大なコマンドの変わりに、「リングコマンド」と呼ばれる独特なモノになっているのだ。それはどんなモノかというと、キャラのまわりに小さなアイコンで表示するというもので、文字で表示するよりもコンパクトなうえに、パッと見ただけですぐにアイテムを選ぶことができるというスグレモノなのだ！ この「リングコマンド」が、ARPGの命ともいえる臨場感をより一層盛り上げているのだ！

では、どんな「リングコマンド」があるのか見てみることにしよう。

魔法アイコン

前号でも紹介したが、魔法の使えるキャラは、回復魔法1人、攻撃魔法1人の計2人。その2人に、それぞれ7種類の精霊がついていて、さらにその7種類それぞれが3系統の魔法をもっているのだ。つまり、1人が21種類。合計で42種類もの魔法を使うことができるのだ！ 今回はそのなかから攻撃魔法の1つを紹介するぞ！

まずは、7人いる精霊のなかから1人の精霊を選びだすのだ！

3系統ある魔法のなかから、とりあえず炎の魔法を選んでみたぞ。

炎の弾丸が、モンスターめがけてカッとんでゆく……。

そして…。炎の弾丸が命中！ モンスターは炎に包まれ、アッチッチなのであった！

©スクウェア

アイテムアイコン

先に書いたように、アイテムも「リングコマンド」を使って選ぶ。文字ばかりの並んだコマンドと違い、アイテムの絵そのものを表示してくれるので、すばやく決定することができる。また、表示されるアイテムは3人のキャラが共通にもっている事になっているので、どのキャラからでも呼びだすことができるのだ！　アイテムはいったい全部で何種類あるのだろうか？？？　それはまだナゾに包まれている……。

アイテムがたくさんあれば、冒険の旅も心強いというものだぜ

戦闘につぐ戦闘で、身も心もズタボロに疲れてしまったときには、「まんまるドロップ」を飲んで、スッキリ、さっぱりリフレッシュしよう!!

防具アイコン

防具には、頭、胴体、腕の3系統がある。それぞれ最高で11種類の防具、つまり合計で33種類の防具を選ぶことができ、3人のキャラがそれぞれもっているのだ。その場その場の状況にあわせて、臨機応変に防具を装備しなおすことにより、戦闘を有利に運ぶことができるかもしれないぞ！　また、環境の違うところへいったときなどには、もしかするとその環境にあった防具などが手に入ったりするかもしれない……。

鎧がたくさんあるぞ！　状況に応じたものを選ぼうぜ

かぶともたくさんあるぞ！　現在の状況に最も適したものを慎重に選ぼう　ヘンな物を選ぶとかえって動きがにぶくなるぞ!!

武器アイコン

最大で8種類の武器が選べるぞ！　使用する武器によって、攻撃方法や必殺技が変化するのだ。必殺技は、3人がそれぞれのモノをもっているぞ。また、1人目が剣を装備しているときには、他の2人は剣以外の武器しかもつことができないのだ。これによってゲームの戦略性がより高まっており、頭脳プレイ派のユーザーたちにも喜ばれることまちがいなしだ。まさに、冒険を疑似体験できるARPGといえるだろう。

たくさんある武器のなかから一つだけを選ぶなんて、なんだかなやんじゃうなア

どれもこれも強そうな武器だ　いったいどんな必殺技が繰り出されるのだろうか？

バッチリと武器を決めたら、いざ戦闘だ！　武運長久を祈る！

詳細不明？？？ ステータスアイコン

ほかにも、ステータスアイコンなどというシロモノもあるのだが、現在のところ詳細は不明。情報が入り次第スクープするので、それまでは上の写真を見ながら期待と想像を膨らませて待っていてくれ！　敵キャラの情報なども、もっか調査中!!

"出たな!! ツインビー"シリーズのニューフェイスが

Pop'n ツインビー

SHT 8M

■コナミ■93年3月発売予定■価格未定

ポップでホットなシューティング

"ツインビー"シリースの集大成版といった感じのスーファミ版だ。発売が楽しみ。

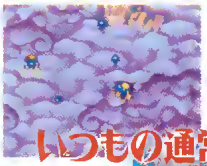
シューティングには定評のあるコナミが発売する新作は、91年にビデオゲーム版で発表された「出たな!! ツインビー」をベースにしたコミカルシューティングだ。といっても、新しい武器やパワーアップがあったり、ステージ構成がオリジナルだったりと、ただのマイナーチェンジバージョンではない。"ツインビー"シリーズのファンはもちろんのこと、骨のあるシューティングゲームをプレイしたいユーザーは要チェックだね。

今回は画面写真を大量に入手したので、ツインビー独特のコミカルなグラフィックを堪能してね。

今度のヤツらは兵器のかたまりだ!!

今回のツインビーは、ノーマル状態でもそれなりに攻撃力がある。通常の対空、対地攻撃のほかに、腕をロケットパンチのように飛ばしたり、気合いを入れてパンチを繰り出したりと、実にバリエーションに豊んでいる。途中でミスした状態からの復帰も、これでだいぶ楽になるんじゃないかな？

自機は、雲のなかに隠れているベルを取ることによってパワーアップする。これはシリーズの伝統だね。今回はパワーアップの種類が大幅に増えたので、ベルの色の変化の順番をちゃんと覚えて、効率よくパワーアップしよう。



3連射まで可能なノーマルショット　対空の武器ですな。

いつもの通常攻撃

左右の腕から交互に爆弾を投げる、対地武器だ。狙いを定めろ。

これがヒン攻撃

腕をすっ飛ばして空中の敵を攻撃する。ノーマルショットとは違う軌道を描く。

7色+1のベルがパワーの源だ

得点

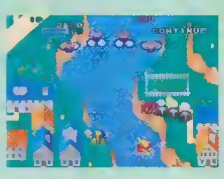
パワーアップじゃないけど、取ると得点が加算される。

連続で取ると、高得点のチャンスだ。

スピードアップ

取ると1段階スピードアップする。最高4段階で、4段階のときに取ると、初期のスピードに戻る。シリーズ中、最もスピード調整がしやすいといえる。

ツインショット



ノーマルショットが横に2つ、一直線に発射するようになる。攻撃範囲が広がるってワケ。

3WAY

弾が前方3方向に広がって飛んでいく。広範囲をカバーできるのは魅力だが、攻撃力も分散する。

ため撃ち

「出たな!! ツインビー」では標準装備だった攻撃法。ショットボタンを押し続けて強力な弾を発射する。

グッーっとためて

よいしょっと

バリア

いままでのシリーズとは少し違う新型立体バリア。プレイヤーの動きが見やすいと各界で評判!?

分身

従来のシャドー・タイプとは違い"グラディウス"シリーズのオプションのようになった。最大4つ。

ちび分身

プレイヤーの周囲に11匹のちび分身が出現して画面上を縦横無尽に跳ねまわる。この間プレイヤーは完全無敵だ。タイミングよく利用しよう。

©1993 KONAMI

ああ、愛と友情の2人同時プレイ……

ツインビーシリーズの目玉の一つに、2人同時プレイの面白さがある。もちろん「Pop'nツインビー」でもそれは健在だ。従来のシリーズでは、味方機（ツインビーとウインビー）が重なり合うと強力なショットが撃てるようになる……といった効果があったけど、今回はなんと、重なり合った仲間をグルグル振りまわして、敵に向かってぶん投げる、なんてことができるのだ！　投げられた味方機は敵にぶつかってミスになることはないけど（一定時間無敵）、投げられるほうはあまり気分のいいものじゃないよね。となると、ゲームを進めるのを忘れて、相手を投げることに全力をそそぐ人も出てくるかもしれないなあ!?

「Pop'nツインビー」はライフ制なので、ダメージを1回受けたらハイそれまで……というゲームではない。このライフ制をうまく利用したのが、〝ライフ受け渡し〟だ。〝投げ攻撃〟同様に味方機を重ねて、受け渡しボタンを押し続けると、ライフの多い機体から少ない機体にライフが受け渡されるのだ！　これをうまく利用すれば、ゲームの苦手な人とでも、楽しく遊べそうだね。

美しき結合！

人生投げてもええで…

ウインビーが回転しているのがわかるかな？　そう、投げられたんですよ。

新登場キャラ

Dr.マードック

悪の科学者。なんでもお手伝いロボット「どんぐり部隊」を率い、世界征服を企む。現在、最終兵器スーパーマスターツインビーデビルを開発中だとか。

マドカ

Dr.マードックのひ孫。曾祖父の世界征服の野望を知り、秘密基地から小型機で脱出しようとしたが……。とても素直な12歳の女の子だ。

ステージ紹介

パステルタッチで夢いっぱいのステージ背景は、ツインビーシリーズの特徴の一つ。「Pop'nツインビー」でも、それは健在。その一部（ステージ3まで）をとくとご覧あれ。

STAGE1 ドンブリ島

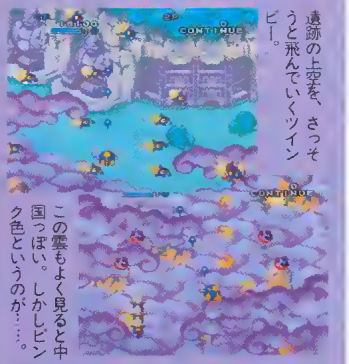
ステージ1の舞台はドンブリ島だ。ドンブリ島といえば、ツインビーシリーズに縁の深い土地。すべてはここから始まったのだ。

地上を歩いている敵キャラのモデルは、ツボだろうか。それにしてもカワイイ。

BOSS

「出たな!!　ツインビー」のステージ3のボスに似ている。攻撃法もそっくりなのだろうか？　それはまだ秘密。

STAGE3 中国



遺跡の上空を、さっそうと飛んでいくツインビー。

この雲もよく見ると中国っぽい。しかしピンク色というのが……。

展開が進むにつれて敵の攻撃も厳しくなっていくのは世の常。まだまだ先は長いぞ！

STAGE2 都会島

さすがは都会！　夜景もサマになっています。夜中にいる敵キャラは、攻撃すると分裂する仕組みになっているようだけど……。

目の前にあやしげな球体が浮かんでいる。太陽さん？　まさか。

眼下にはナイター設備完備の野球スタジアムが。ビルばかり並んでいる背景にいきなり登場すると、けっこう驚きます。

凝りに凝った設定がスゴイぞ！

パワーモンガー ～魔将の謀略

SLG 8M

■イマジニア■93年3月中旬発売予定■12,800円■マウス対応

パワーモンガーになれ!!

イギリスの天才ゲームデザイナーとして有名なピーター・モリニュー。その天才が作ったゲーム「パワーモンガー」が、ついにＳＦＣで発売されることは前号でもお知らせしたとおりだ。

ゲーム自体は、アクション色の強い、シミュレーションゲームといった感じで、いままでのゲームにはない面白さを味わえる。彼の作品である「ポピュラス」に、さらに戦略性をプラスした、と思ってもらえば、ほぼ間違いないだろう。

ゲームタイトルにもなっているパワーモンガーとは、貪欲な野心と闘志を燃やす、権力の亡者のこと。キミもパワーモンガーとなって、その広大な大陸のすべてを手中におさめよ。

パソコン版にあったモードは、ほとんど再現されているぞ。対戦モードは残念ながらカットされた。

「ポピュラス」同様、ポリゴンな感じの地面が美しいのだ。立体的だぜ。

すべてのエリアを制覇せよ!

ゲームの舞台となる大陸は、山や海、湖があったりと、自然に恵まれた大陸だ。

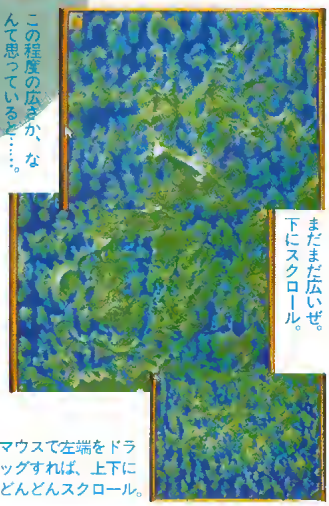
この大陸には、すでに３つの勢力があり、各地で争いを繰り返している。この争いに、キミもこれからくわわるのだ。

さて、ゲーム中に見られる、大陸のマップ画面は、さらにいくつかの小さなエリアに分割できる。それぞれのエリアを、ひとつずつ制圧して進むことになる。制圧したエリアには剣のマークがつき、さらに隣接するエリアに進めるようになる。こうして次々とエリアを征服していこう。

マップ左上のエリアからスタートして、右下のエリアに向かって進む。もちろんすべてのマップを制覇するのもよし、最短ルートで右下に進むのもよし。その自由度の高さも、このゲームの魅力だ。

全部で200近い、膨大な面が用意されている。

この町さえ占領すれば勝利は確実だ。



この程度の広さか、なんて思っていると……。

まだまだ広いぜ。下にスクロール。

マウスで左端をドラッグすれば、上下にどんどんスクロール。

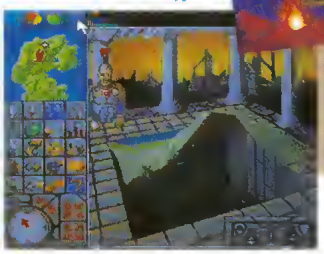
いざシナリオモードに挑戦

プレイヤーの名前を入力したら、いよいよゲームスタート。パワーモンガーとなり、大陸を完全制覇するためがんばってくれ。

とはいうものの、ただやみくもに戦うばかりでは、大陸を制覇するどころか、エリアをも制覇できないだろう。シミュレーションゲームの要素が強いこのゲームでは、やはり頭を使う必要がある。

そこで今回は、シナリオモードで遊ぶにあたって、ぜひ知っておきたいコツを、簡単に紹介する。参考にしてほしい。

とにかく最初に、自分の名前を入力しなきゃね。

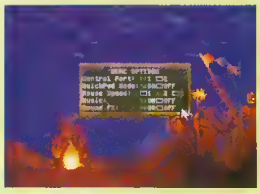


コマンドはすべてアイコンで表示されている。拡大や縮小、回転なども使おう。

ゲーム前の準備

この「パワーモンガー」は、「ポピュラス」などと同じように、オリジナルのパソコン版では、マウスで遊んでいたゲームだ。よってＳＦＣのパッドでの操作は、残念ながら向いてない。

しかし、心配は無用だ。このゲームでは、しっかりマウスに対応している。本気で「パワーモンガー」に取り組もうとしているなら、マウスは必需品だ。まだもっていない人は、いまから買っておこう。



マウスカーソルの移動スピードなどを変更できる。

これがＳＦＣ専用マウスだ。かわいいぞ。

Copyright © Bullfrog Productions Ltd 1990/1993 Licensed from Electronic Arts SUPER FAMICOM version by Bullfrog Productions Ltd.

攻略 その1 マップを選ぼう

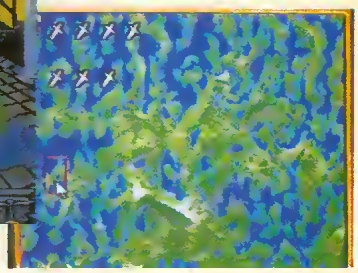
巨大な大陸は、195ものエリアに分割できる。スタート地点はマップ左上で、めざす最終エリアは右下だ。

もちろん全部のエリアを制覇するのもいいのだが、それでは時間がかかりすぎる。どのマップを選んだらいいだろうか。

基本的にはゴールである右下に近づけば近づくほど、徐々に難易度が上がっていく。実際にはマップの右側の部分が、とくに難しくなっているようだ。なるべく右側を進んでいくようにするのも、いいだろう。最短距離は27面だ。

あとはマップの情報を見るのもいい。町が少なかったり、敵の数が少なかったりすると、簡単なエリアであることが多い。これらを参考に、自分のルートを探そう。

マップに含まれる町や人の数などは、簡単に知ることができる。ぜひ活用したい。

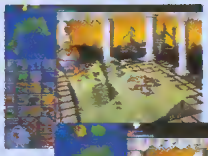


クリアーしたエリアには、剣の印がつくのだ。隣接するエリアに次々と攻め進んで行こう。

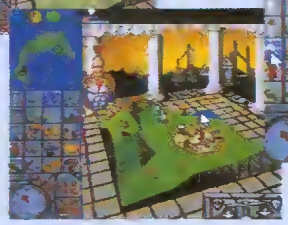
攻略 その2 工場でのアイテム生産

エリアを制覇するためには、やはりムダな死者を出さないことが大事だ。味方の兵士を殺さないことはもちろん、敵の兵士も殺さないほうがいい。なぜなら、このゲームの勝利条件は、全体の人口の90%程度を味方にすることだ。戦闘に勝利すれば、生き残った人がプレイヤーの味方になることを覚えておこう。

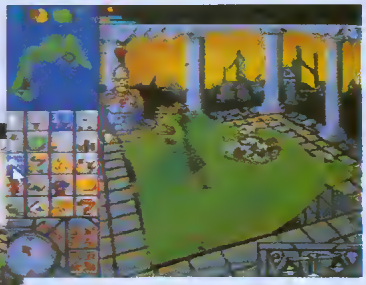
さて本題。味方を殺さずに戦いに勝つためには、武器を作ることがもっとも有効だ。工場で生産できる武器はレベルによって変化するのだが、ある程度は決まっている。町が水に近ければボートが、鉱山が近ければ強力な火器が"名産品"となる。つまり、町の地理的条件や町の人の職業などによって、生産される武器が変わるのだ。



冬は材料が不足がちになる。



武器を生産するには、木などの材料が必要。



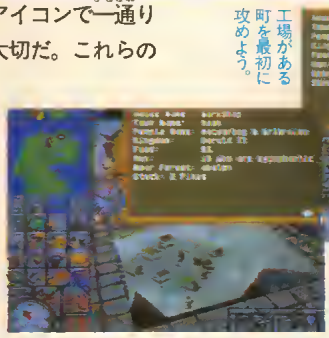
生産にも、やっぱりレベルが関係する。好きなモノを自在に作れるようになりたい。

攻略 その3 町を攻める順番を考える

どのエリアにも、町は複数あるはずだ。それらの町から、どの町を攻めるかを決めなければならない。悩むはずだ。

基本的には、最初は手近な町から占領していけばよい。ただし一言に町といっても、食糧のある町やいい武器が作れる町、攻撃力のある町など、いろいろな町があるのだ。これらの町のデータを、情報アイコンで一通り見ておくことが大切だ。これらのデータと自分の軍隊のデータを見比べて、いま自分たちにいちばん必要なものは何かを見極め、それが手に入る町を攻めよう。

工場がある町を最初に攻めよう。



大きな町を攻めるには、それなりの準備が必要だぞ。

工場に武器がストックされているときは、外見でもわかるようになっている。

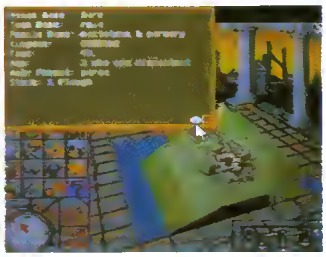
こんなコツも覚えておこう

町や人のみならず、木や動物まで、いろいろなものの情報を得られる便利な情報アイコン。このアイコンを使うと、情報ウィンドウが開き、そこに情報が表示される。しかし、ここに表示される情報は、まったく変化しない。

そんなときは、ウィンドウの下部にある四角いマークをクリックしてみよう。そうすると、ウィンドウが最新のデータに書き換えられる。

アイテムの生産中は、とくに助かるぞ。

右側の四角い部分を押すと、情報が最新のものに変更される。武器生産中などに便利。



左側のボタンを押すと、表示されている情報の元(この場合工場)を画面中央に呼び出す。

童心に帰って楽しめる箱庭ゲーム!!

シムアント

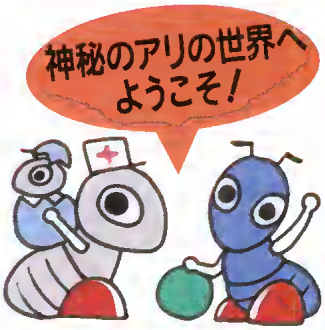
SLG 8M

■イマジニア■93年2月下旬発売■12,800円■マウス対応

シムシリーズ最新作はアリが主人公なのだ

アメリカで大ヒットし、日本でもマッキントッシュ版が人気を集めている「シムアント」。もうマッキントッシュ版で遊んだという人も多いのではないだろうか。その「シムアント」がついにＳＦＣに移植されることになった。

この「シムアント」、シムシリーズの生みの親、天才ゲームデザイナーのウィル・ライト氏の最新作であり、身近に存在するアリが主人公という異色シミュレーションゲームだ。前作「シムシティー」「シムアース」から一転して、ミクロな世界がその舞台になっており、しかも、勝ち負けという新しい要素がプラスされたのだ。



シムシティー

市長となってメガロポリスを作る「シムシティー」。

シムアース

ガイア理論をもとに新しい惑星を創るのが目的なのだ。

そして…

シムアントだ!

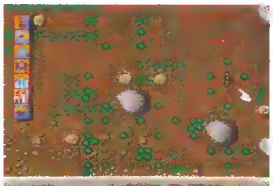
黒アリの勢力を拡大して、エリアを支配するのだ。

マウス対応で遊びやすさがグーンとアップ

このゲームは広大なエリアでアリたちを動かしていくため、どうしてもいままでのコントローラーでは遊びにくい。そこで、ちゃんとマウスでプレイできるようになっているのだ。これでスピーディーな操作が可能になった。マウス対応のソフトはこれからもドンドン発売されそうなので、もっていない人は、いますぐ準備しよう。

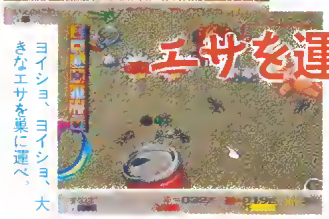
人間にとっては狭い庭でも、アリにとってはとても広い。

コントロールパネルもマウスならスムーズに動かせる。



白い指がカーソルだ。マウスでその指を動かす。

巣穴を掘るのも

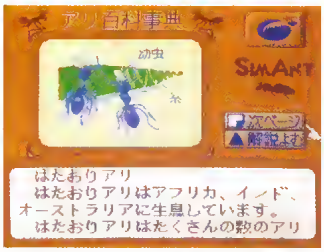


ヨイショ、ヨイショ、大きなエサを巣に運べ。

エサを運ぶのも

みんなマウスでやるのだ!

3つのゲームモード+アリ事典



ＳＦＣ版「シムアント」には、〝入門ゲーム〟〝オリジナルゲーム〟〝シナリオゲーム〟の３つのモードと〝アリ事典〟というオマケが用意されている。

ゲームを始める前に、この〝アリ事典〟でしっかり勉強しよう。

全部のモードで遊んでみよう。それぞれ違った舞台で楽しめるぞ。

©1991, 1993 Maxis and Will Wright All right reserved

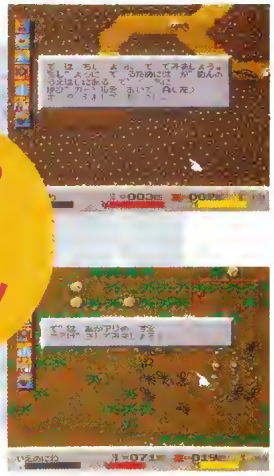
入門ゲーム

とても親切なモードだよ

この入門ゲームモードは、「シムアント」の遊び方を知ってもらうために用意された親切モードだ。

マスコットキャラクターのガイドに従って、ゲームを進めていくうちに、まず何をどうすればいいのか、どこで何をしたらいいのかなど、このゲームのおおよそのことがわかるようになっている。

ここで巣穴を掘ったり、エサを運んだり、いろんなアイコンで命令したりと、どんどん試して遊んでみよう。とくに、はじめてマウスを操作するという人は、ここでマウスの操作に十分慣れておいたほうがいいだろう。



マウスの操作はここで覚えよう！

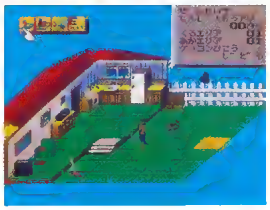
オリジナルゲーム

家から人間を追い出すのだ

メインであるこのモードは、黒アリを繁殖させ、宿敵赤アリを倒し、最終的には家から人間を追い出すのが目的だ。

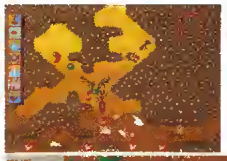
ゲームの舞台はある家の庭で、49に分かれているエリアをすべて黒アリの巣にしていくのだ。

まず当面の敵は赤アリだが、それ以外にも多くの敵キャラクターがいる。たとえば、人間の足や芝刈り機、クモ、アリじごくなど、行く手を阻むものがたくさんあるのだ。がんばれ黒アリ軍団！

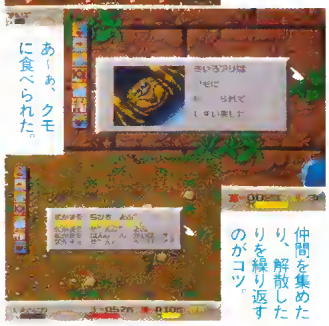


家のなかのエリアも支配しなければならない。広いぞ

全エリア征服をめざせ！



宿敵赤アリの巣た仲間が増えたら、軍隊を作って攻め込もう。



あーぁ、クモに食べられた。

仲間を集めたり、解散したりを繰り返すのがコツ。

シナリオゲーム

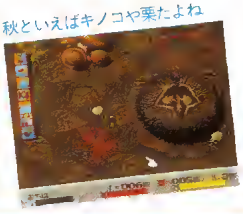
SFC版オリジナルのモードだ

マッキントッシュ版にはないＳＦＣ版だけのモードがこれ。様々な季節のステージ（全８面）を背景に黒アリと赤アリが戦いを繰り広げるのは、ほかのモードと同じ。

まず何より、このモードのステージはどれもグラフィックが美しい。春にはモンシロチョウが飛びまわり、いろいろな花が咲き誇る。夏には川のせせらぎの音がバックに流れ、雨が突然降り出したりする。秋には枯葉が舞い、赤トンボが飛び交う。そんな懐かしい風景が舞台なのだ。というのもこのＳＦＣ版のコンセプトが〝童心〟をテーマにしているからなのだ。このモードで遊べるだけでも買って損はしないだろう。

ボーと眺めているだけでも楽しめるモードだぞ。

オニヤンマが飛んでるぞ。

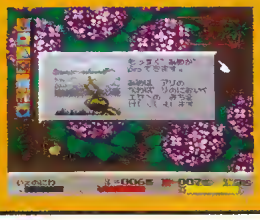


秋といえばキノコや栗たよね

梅雨の季節にはキレイなあじさいが咲き誇っている。

とてもキレイな舞台だよ!!

なんと東大名誉教授の竹内均先生の監修なのだ！



全ステージを紹介できず残念。次号をお楽しみに。

シムシリーズは遊んで楽しく、なおかつ勉強になるという一石二鳥ゲームの代表的なものだ。最近ブームの〝エコロジー問題〟を考えるうえでも、今度の「シムアント」は必ず役に立つのではないだろうか。

ところで、前作「シムアース」でもそうだったのだが、今回の「シムアント」も、あの科学雑誌「NEWTON」の編集長であり、東京大学名誉教授の竹内均氏が監修をされているのだ。

ゲームとはいえ、そのリアルさはお墨つきというわけだ。

レーシングゲームの頂点をめざしてヒートアップ！

エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡

■セタ■93年3月5日発売予定■9,800円■バッテリーバックアップ

RAC 8M

Sカスタムチップ搭載！でこんなに進化したぞ！

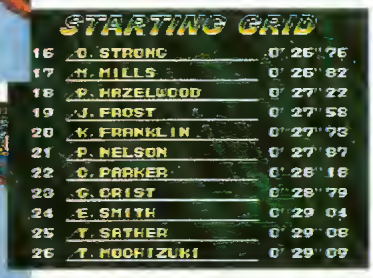
今年の2月に発売された前作はリアルレーシングゲームとしては異例のヒットをとばしたが、今回はFIAの公式ゲームに昇格してますますパワーアップだ！　まず大きく変わったのはグループC→F3000→F1とステップアップするシステムが導入されたこと。最初の2カテゴリーは、全戦トップをとらないとクリアできないという厳しさなのだ。また人気のあった斜め見下ろしタイプの3Dグラフィックはコースが厳密に設定され、より高度なラインどりのテクが要求されるようになっている。

さらに今回は、F1グランプリ（チーム、ドライバーともに実名だしね）をリアルに再現するために、キッチリ26台のマシンが登場してレースを展開するのだ。これに貢献しているのが、セタご自慢のスーパーカスタムチップ！　任天堂と共同開発したこれは、26台のマシンの動きを完璧に制御。めったなことでは処理が重くならないという特長をもつ。そのほかにも32コースを収録したり、コース上に立体物を出現させるなど、さまざまな演出を可能にする魔法のチップなのだ。

処理落ちしないぞ

こんな状況でも処理が重くなりにくい。ストレスがたまることもないぞ。

登場マシンは26台！　これだけの数を同時に動かす演算機能はたいしたもの。

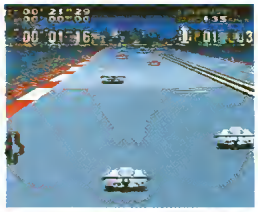


コースのわきにはポールが！　いままでは不可能だった立体物の描きこみもOKだ。

スピード感もアップ

レースはシビア、情報を最大限に生かせ！

ライバルはたっぷり25台。それぞれが必死にレースを展開するから、本戦はもちろん予選も非常にシビアなものになる。少なくともこのゲームに限っては、画面に表示される情報をおざなりにすることは許されないのだ。スタート順位を決定する予選ではラップタイムをチェック。また本戦ではラップ数の確認、マシン状態、ライバルの接近など、注意する要素がたくさんあるのだ。



ずらりと並ぶライバルマシン。決勝は少しでも前のグリッドから出発したいものだ。

ダメージが大きくなったら迷わずピットイン。無理な走行は禁物だ。

ラップタイム

コースごとにプレイヤーの最速ラップが記録される。練習の成果や、マシンをパワーアップしたときの効果をたしかめることができるぞ。

コースマップ

コースの細かい部分は走りこまなければ覚えることはできない。このマップは走行中の参考に使う程度にしよう。本戦中はライバルの位置も表示されるぞ。

ブルーフラッグ

本物のレースでは速いマシンにラインをゆずれ、という警告を与える合図として使われているが、このゲームではライバルの接近を知らせる意味で出される。

スピードメーター

エンジンをパワーアップしてもあまり最高速が上がらないので、がっかりする人も多いはず。しかし、わずかな差が勝敗を決定する大きな要因になるのだ。

ポジション・ラップ数

長丁場の本戦ともなると、これらを頭の中でチェックするのはほぼ不可能。素直にこの機能にお世話になろう。ちなみにファイナルラップは0周と出るので要注意だ。

マシン状態

故障したパーツが赤く点滅する。ピット作業の時間もおしいが、残り周回数が多い場合はピットインすべし。

Licensed by FOCA to Fuji Television/© 1993 SETA

これがF1へのステップアップシステムだ！

Ｆ１はフォーミュラレースの頂点に立つカテゴリー。そう簡単にたどりつけるものではない。まずはグループＣのすべてのコースでトップをとることから始めよう。これはフォーミュラではなく、ル・マンでおなじみのプロトタイプスポーツカー選手権。具体的には、レースで稼いだ賞金を研究所に投資してパーツを開発、パワーアップしたマシンで次のレースに勝つ、という作業の連続になる。そして次のＦ3000も同様にしてクリアすると、ようやくレース界の頂点・Ｆ１グランプリに中堅チームから出場できるというわけだ。

最初はグループC

レコードラップ

この画面で各コースのラップタイムベスト3が表示される。

周回数を設定して

予選と本戦の周回数をそれぞれ設定。プレイヤーの好みとウデに合わせて決めよう。

コースセレクト

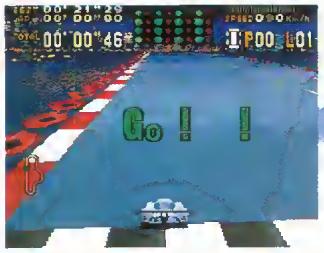
どのコースを選んでもよいが、最初は参加費用＄０のコースを選ぶのがいいだろう。

ゆくゆくは世界の頂点に立つ男（女？）だけにドライバーの名前にはこだわりたい。

プラクティス

ここで練習できるのは８コース。選べるマシンは３種類だ。

QUALIFY



最高速度で計測ラインを通過できる２周目からが勝負。百分の一秒の戦いだ。

グリッド発表

ライバルマシンは加速がいいので、なるべく前のほうに並びたいものだ。

FINAL

サイド・バイ・サイドの激しいバトル。最後に勝負を決めるのはプレイヤーの気迫だ。

賞金をいただき

各コースはそれぞれ賞金額がちがう。最初のコースで賞金を稼ぎまくるのもいいだろう。

おめでとう クラスクリアだ!!

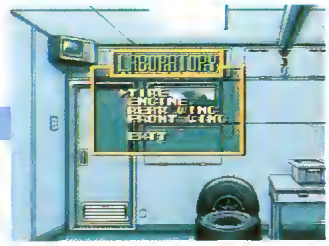
No.1が絶対条件だ

１位をとったコースにはマークがついていく。

セッティング

レベルが高ければ優れたパーツ、とはかぎらない。コースに合ったものを選ぼう。

研究所に投資しろ



どのパーツにどれだけ投資するか。ここが頭の使いどころだ。

ついにグループＣをクリア！　疾走する優勝マシンの横を次のカテゴリーのＦ3000マシンが追い抜いていく感動のシーン。

Ｆ3000シリーズが開幕。これもグループＣと同じようにクリアするのだ。もちろんコースは新しいものが用意されている。

そしてついにＦ１へ！　コースセレクトなしの一発勝負。いよいよこれからが本番だ。

世界の頂点をめざせ!!

大迫力の攻城戦闘を徹底紹介！

三国志正史 天舞スピリッツ

SLG 12M

■ウルフ・チーム■93年2月発売予定■価格未定■バッテリーバックアップ■マウス対応

斬新なシステム満載の三国志シミュレーション

「斬IIスピリッツ」で歴史シミュレーションのユーザー層を広げたウルフ・チームのスーファミ第2弾「天舞スピリッツ」は、三国志時代の中国を舞台にしたシミュレーションだ。前作でもいままでの歴史シミュレーションになかった斬新なシステムを搭載し、初心者にも遊べる内容をめざしていたが、今度の作品にも負けないくらいのシステムがあるのだ。

一つの画面で数々の情報を一度に見ることができるマルチウィンドウシステム〝M-VIEW〟。たくさんのウィンドウを自由自在に素早く画面上にレイアウトすることができるのだ。ぜひマウスで操作してほしい。そして、このシステムを搭載することによって、歴史シミュレーションではじめて導入したリアルタイム制も活きてくる。

また史実に基づく歴史書『三国志正史』から、約1,000名におよぶ武将データが作られている。三国志時代に戻って、自分の好きな武将に成り変わり仮想体験をしてみようじゃないか。三国志ファンにとっては、なおさらたまらないだろうね。

雰囲気を盛り上げるビジュアルシーン

攻城戦に勝利する者が中国統一に近づく

三国志時代の都市のほとんどが、城壁に囲まれた城砦都市だった。そして、当時の戦闘の多くがこれらの都市の争奪戦だったので、攻城戦に勝利することが、同時に中国統一に近づく道でもあったわけだ。当然、攻撃および防御するための兵器も、それを想定したものが多く作られている。

さて、「天舞スピリッツ」では、これらの戦闘をビジュアルで見せてくれる。クォータービューで見下ろした戦闘画面内では、兵士や兵器などの臨場感あふれる攻城戦が再現されるのだ。

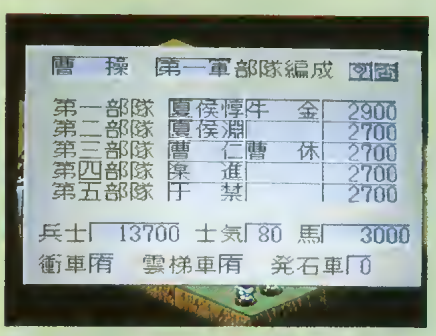
攻城戦は、プレイヤーの軍が敵の城を攻めたとき、またはプレイヤーの城が敵の軍に攻められたときに発生する。左記に戦闘の手順を示したが、まず行わなければならないのは、部隊編成。1つの軍には、総大将1人、軍師1人、雑号将軍4人、軍謀祭酒2人の計8人の武将が所属でき、さらにこれらに兵士を振り分ける。

そして兵器や馬をもっている場合は、その兵科（兵器の種類）も決めなければならない。しかし、兵器が揃わない序盤では、歩兵が中心になるだろう。

戦闘の手順

部隊編成
↓
兵科決定
↓
命令を出す
↓
戦闘終了

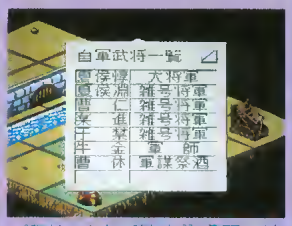
部隊編成ウィンドウ



部隊の編成を行うときのウィンドウ。武将と兵士を各部隊に振り分け、そして歩兵、騎馬、衝車などの兵科を決定する。

一騎討ち

戦端が開かれる前に武将が武勇を示すものとして、一騎討ちがある。純粋に武勇の優劣を競うものだが、負けた武将は容赦なく斬られてしまうので、人選には十分注意が必要だ。もちろん、かなわないと見たら拒否をすることもできるが、軍全体の士気が下がってしまうのだ。どちらを選ぶかをよく考えて選択しよう。



一騎討ちのときに武将を選ぶ画面。武将名とその官職が表示される。

※画面写真は開発中のものです。

これが大迫力の攻城戦だ！

各部隊に命令を出す

攻撃側と防御側、両軍の布陣が決定したら、いよいよ各部隊に命令を与えて、戦闘が開始する。その命令に従って、各部隊は移動や攻撃を行うので、状況と兵科に応じた適切な命令を選ばなければならないのだ。

命令には全部で5種類ある。攻撃、弓矢、待機、退却、門破壊だが、攻城戦で攻撃側が使うことになるのが門破壊だ。城門を破壊して、城の防御効果を失わせることができる。これらの命令をうまく使い分けて敵城を攻め落とすのだ。

戦闘前に各部隊は、マップ上に配置される。手前が攻撃側、城壁の向こうが防御側だ。

各部隊に命令を与えるウィンドウ。実際の行動は、各部隊の判断にまかせられる。

敵城を崩し落とせ！

さて、攻城戦で勝利するためには、上でも書いたように、できるだけ早く敵の城門を破壊することが必要だ。城門の破壊はどの部隊でも可能だが、最も効果的なのが衝車部隊だ。攻撃側のみで編成できる部隊だが、この衝車という兵器は、城門破壊に最高の効果を発揮する。ただし、城壁を登ることはできないし、破壊されることもある。

衝車がなければ、騎馬部隊を組んでもいい。衝車と同じく城壁を登ることはできないが、歩兵部隊よりも攻撃力が高く、城門破壊には2倍の効果がある。そのほかには城壁をよじ登れる雲梯車を使った雲梯部隊もあるし、もちろん歩兵でも登ることはできる。

一方、防御側にまわった場合には、発石車を使った発石部隊を編成したい。投石の射程距離と破壊力がアップするぞ。最大で10台まで設置可能だ。

城壁を挟んだ熾烈な攻防戦が繰り広げられる

攻撃側は門を破壊して、城内への突入を敢行。城の防御力が徐々に減っていく。

一方、防御側は城を攻めている軍に発石車で投石攻撃を仕掛けている。

戦況のチェックも忘れずに

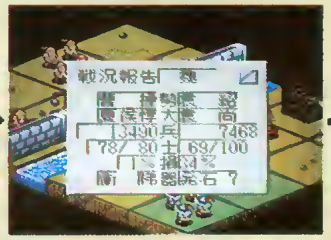
1ターンが終了するごとに、命令変更をするか聞いてくるので、必要があれば変更しよう。その際に、確認してほしいのが、武将や部隊の各種情報だ。たとえば戦いで消耗した部隊には、予備兵力を投入する。兵士が補われると士気も回復するのだ。戦闘にはさまざまな状況が発生する。それに決断を下すのは、総大将であるプレイヤー。慎重な選択が問われるぞ。

また、ときには圧倒的な兵力で攻めていて、毎ターンごとの命令変更が必要ない場合もある。そんなときはAUTOモードを選べばいい。はじめに与えた命令を続行して、戦闘し続ける便利なモードなのだ。

チェックしろ

アイコンウィンドウ

戦況報告ウィンドウ



兵士投入だ！

予備投入ウィンドウ

情報ウィンドウ

武将情報ウィンドウ。敵味方すべての武将の状態を参照できる。軍を率いるには、武力だけでなく采配力も必要だ。

部隊情報ウィンドウ。各部隊の武将、兵士数、士気などの情報を見ることができる。戦闘前にしっかり確認しておこう。

どちらかの軍が全滅したときは、残った軍が勝ちとなる。また防御側のすべての部隊が撤退したときには攻撃側の勝ちだ。しかし逆に、攻撃側の部隊がすべて撤退したときには、一時的に攻城戦を中止したと見なされて、引き分けと同じ扱いになる。もっとも多数の兵士を擁している場合は、長期包囲をすることも可能だぞ。

アクションの自由度の高さがウリ！

ノイギーア

A/R 12M

■ウルフ・チーム■93年3月発売予定■価格未定■バッテリーバックアップ

新システムを導入したアクション性の高いRPG

オリジナルのアクションRPG「ノイギーア」には、いくつかの新しいシステムが導入されている。その一つが上から見たトップビュー型のゲームには珍しい、多段階にわたる高さの概念だ。ジャンプして荷物に飛び乗ったり、アイテムの鎖を使って離れたところへ移動したりと、多彩なアクションが用意されている。

しかし、なかにはアクション性が高いということで、自分に難しすぎてできないんじゃないか、と心配する人もいるかもしれない。でもご安心を。そんな人のためには、オートレベルチェンジシステムという、ユーザーのレベルに合わせてコンピュータが難易度を調節してくれるシステムも搭載しているのだ。うーん便利。

攻撃は剣で斬れ！

攻撃の中心は、4方向に振ることができる剣攻撃だ。剣には3段階のレベルがあり、アップするごとに威力が高くなり、リーチが長くなる。ちなみに敵からダメージを受けると、画面上部のライフゲージが減っていくぞ。

また、直接ダメージを与えることはできないが、鎖を伸ばして敵をはじき飛ばすこともできる。

せまい廊下で敵と戦う主人公。連射で剣を振れ！

敵のなかには銃で撃ってくるヤツもいるのだ。

豪華スタッフだっ！

オリジナルゲームとしては破格な超豪華スタッフが制作陣に名を連ねている。

キャラクター監修に、「サイレントメビウス」で監督を務めた菊池通隆氏。モンスターデザインに、原作版「サイレントメビウス」などでモンスター&メカデザインを務めた森木靖泰氏。そしてシナリオ監修に、「狼人同心」（『ヤングジャンプ』掲載中）の原作者、會川昇氏だ。今回は特別に、森木と會川両氏から「ノイギーア」に関してコメントをいただいたぞ。

「今回モンスターデザインとして参加するときには、すでにどういったものを描かなければならないかは決まっていたので、そういった部分での苦労はなかったのですが、実際にやってみると、トカゲやクモといったごく当たり前の生き物がこんなに難しいものとは思いませんでした。そういった意味で自分にとって勉強になった仕事でした」（森木氏）

「大抵のゲームの主人公は世界の運命を賭けて戦いますが、このゲームはそんなに勇ましい物語ではありません。小さな城を舞台に、決して強くない若者が自分なりに悩みながら、たった一人の少女のために戦う物語です。ユーザーの皆さんが自慢の腕で彼の冒険を助けながら、たまにはこんな話もよいと感じてくれれば幸いです」（會川氏）

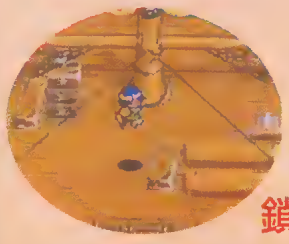
高さは、こんなふうに画面に現れている!?

このゲームの最も大きな特徴は、高さの概念を導入している点だろう。過去にも視覚的に取り入れたゲームは何本もあったが、これをゲーム性にうまく活かしたものは非常に少ない。

たとえば高さがあるため先に進めないが、何段階にわたってあるので順々にジャンプしていけば先に行けたり、また棚の上にあるアイテムを取るためにテーブルの上に乗ってそこからまたジャンプしたりと、ゲームの重要な部分に関わっているのだ。

この画面内にも3段階の高さがあるのだ。①がいちばん高く、次いで②③だ。見てわかるかな。

ジャンプ



ジャンプできる高さには限界があるが、これをうまく使うことが、ゲーム進行に大きく関わってくる。ジャンプしながら剣を振ることもできる。

鎖を使う

鎖にはいろいろな使用方法がある。敵に当てることもできるが、離れた場所へ伸ばし、柱などに引っかけて移動するシーンはかなりある。

※画面写真は開発中のものです。

シナリオ性が増したステージ1"パッセンジャー"

いままで何度か紹介してきたステージ1だが、今回の新バージョンでは、さらに細部にわたった変更がなされている。ストーリーの道筋は同じだが、セリフの言いまわしが変わっていたりと、これから先への展開により一層、期待が膨らむ。

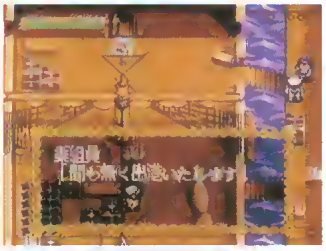
復習の意味も含めて、ステージ1の山場を簡単に紹介しておこう。ステージ2以降の写真もいくつか紹介するぞ。

不吉な噂が流れる船内

長らく故郷ノイギーア領を離れていた、王子デューク。しかし、ノイギーア領海内で次々と起こっている船舶遭難の噂を聞きつけたデュークは、ノイギーアに戻る決心をした。

出航前に、何人かから不吉な噂を耳にする。海賊、魔女、大ダコ……。しかし、それでも船員、乗客のだれ一人として、まさか自分たちの乗っている船に、何かが起こるとは思っていないらしい。幸せそうな新婚カップルもいるし、このまま順調な船旅が続いてくれればいいのだが……。乗客のなかに商人がいて、便利な鎖を売ってくれるというが、このときはお金がなくて、それを買えないデュークだった。

不安な船旅が始まる



乗客たちの不気味な噂話を聞いて、不安が募る主人公。

新婚カップルたちもいる。無事に航海が進めばいいが……。

3日目の朝、船は海賊の支配下に

恐れていたとおりのことが、起こってしまった。オードと名乗る男を頭とした海賊たちが、船を襲ったのだ。次々と海賊たちの刃の前に倒れる人々。新婚カップルも無惨に殺されてしまった。そのうえ大ダコの足が船を突き破って、デュークを襲う。味方する者はだれもいない。ただ一人、船長を探して、甲板に上がっていくしかないのだ。もちろん途中では、海賊どもが剣や銃で攻撃してくるぞ。それにしても魔女らしい女のことが気にかかる。

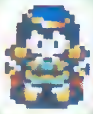
船長を探せ！

倒れた船員から船長を救出してくれと頼まれる。船長ならもっとくわしい話を聞けるかも。

大ダコ、クラーケンの足に注意しろ！

甲板を破り、暴れまくるクラーケンの足。

登場人物紹介



デューク(17歳)

もともとノイギーア領の王子であったが、一人旅を好む彼は武者修行のために、ある日旅に出てしまった。プレイヤーが操る主人公キャラだ。

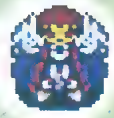
セシア(16歳？)

ステージ2の海岸で登場するセシア。意味ありげなメッセージを残し、洞窟のなかへと去ってしまうが、実は……。

オード(28歳？)

ステージ1で登場するボス的存在。しかし、デュークとの対決は、魔女にまかせ消えてしまう。今後、彼との対決の行方も見物だ。

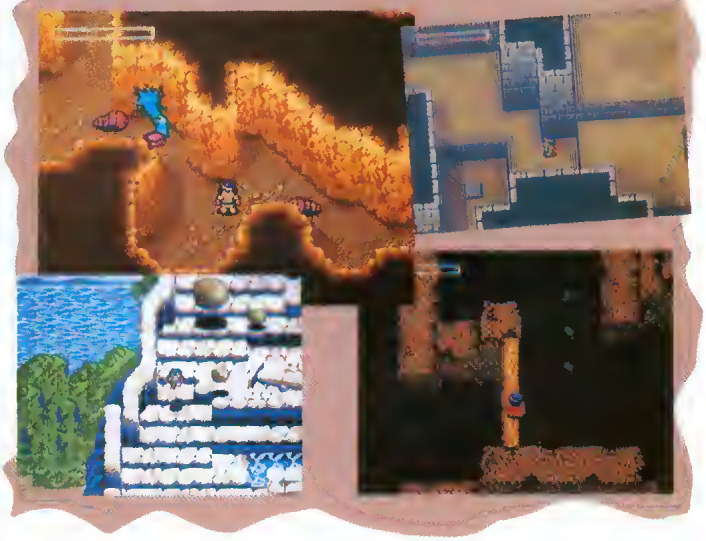
ギュンター(35歳)



ノイギーア城の側近ではあるが、何か不吉なものを感じる。ステージが進むにつれ、彼の正体もわかってくるだろう。

今後のステージは……

ステージ1のパッセンジャーをはじめ、全8ステージが用意されている。ステージ2は鍾乳洞での戦い、そしてその後は、城内ありフィールドありと、いろいろなシーンが待っているぞ。最後にはボスが控えていて、それを倒せば次ステージへ。もちろん、全ステージを通して一貫したストーリーが流れている。



今度のキーワードはG.A.Mだ！

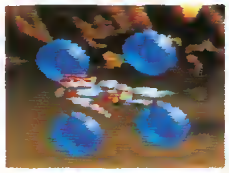
バイオメタル

SHT
8M

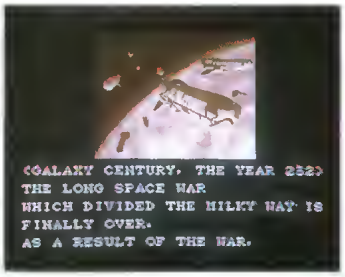
■アテナ■'93年3月発売予定■8,980円

スーパーウェポンG.A.Mの威力を知れ！

シューティングならおまかせ、のアテナからまたもや新作が発表されたぞ。もちろん今回もバリバリの本格派シューティングゲームで、壮大な宇宙を背景にしたストーリーとグラフィックがウリ。タイトルの「バイオメタル」は未確認敵性種族のコードネームだ。最大の特徴は自機に装備されている、G.A.Mというウエポン。今までのオプションとは少々概念がちがい、攻撃も防御も何でも来い！　の必勝ウェポンなのだ。

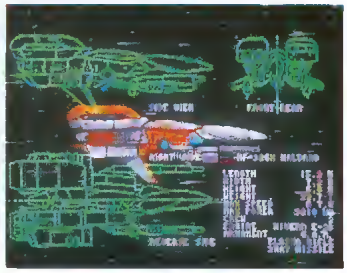


自機のまわりを囲んでいるのが話題のG.A.M（ゲル・アナロジック・ミュータント）だ。



背景ストーリーはイングリッシュだ！　ウンウンとうなずいて友だちをビックリさせてやろう。

自機MF-92GX　HALBARDのハイパーなグラフィック。腕がウズウズするぜぃ！



STAGE 1　暗雲

なんともおどろおどろしい背景。またボスが登場するときのグラフィックは圧巻だ。さすがに生体金属というだけのことはある。

ちなみに自機は主砲のプラズマライフルの他に、アイテムを取ることにより3種類のミサイルを使うことができる。G.A.M（これはジャムと読むのだ）は、ふだんは機内に格納されているのだ。

自機が敵前衛艦隊をホーミングミサイルで攻撃しているところだ。

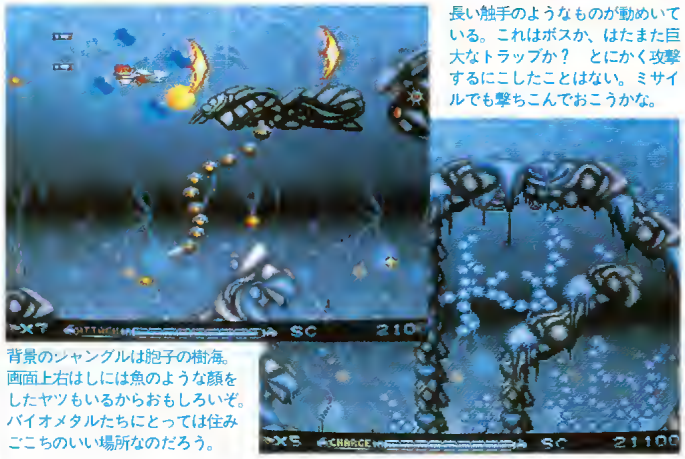
前方に見えるHの文字の入ったアイテムがホーミングミサイル。ホンダとは関係ないぞ。

STAGE 2　荒野

荒野、というよりは砂漠に近い死の惑星。上空にゴロゴロところがっている衛星も不気味だ。ただし敵は小さいザコばかり。これならぜんぜん怖くないぞ。

中ボスらしき敵が登場！　2本のウデのようなものを突き出して攻撃してくるのは、半獣・半機の敵ならではといったところか。コイツはなかなか手強そうだぞ。

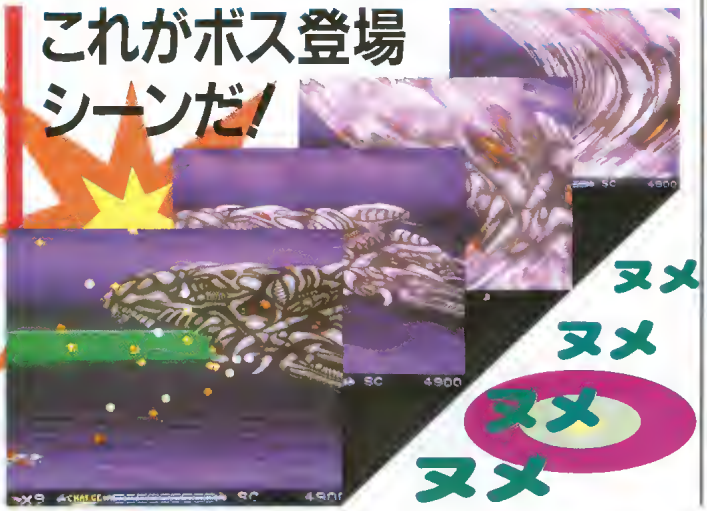
STAGE 3　樹海



長い触手のようなものが動めいている。これはボスか、はたまた巨大なトラップか？　とにかく攻撃するにこしたことはない。ミサイルでも撃ちこんでおこうかな。

背景のジャングルは胞子の樹海。画面上右はしには魚のような顔をしたヤツもいるからおもしろいぞ。バイオメタルたちにとっては住みごこちのいい場所なのだろう。

これがボス登場シーンだ！



©㈱アテナ

次世代ソフトの誕生！

スターフォックス

SHT

8M

■任天堂■93年2月21日発売■9,800円（税込）

本格派SFバトルゲームだ！

とにかく、すごいゲームの登場だ。いままでのシューティングのような、平面的な画面とは根本的に異なる、ポリゴンを使用した本格3Dシューティングゲームが、ついにスーパーファミコンで登場することになった。

ゲームの主人公フォックスは、最新鋭のアーウィン戦闘機に乗り、アンドルフ軍と戦う、というストーリーになっているが、そんなことは忘れてかまわない。とにかくリアルな3D空間で、迫り来る敵たちを撃ちまくればいい。

最終目標であるVENOM星へは、3種類のルートが考えられる。LEVEL1から3まであるルートから一つを選び、戦闘を開始せよ。

アーウィンに装備されている武器は、通常のブラスターと弾数制限のあるボムの2種類。ブラスターは、アイテムを取ればパワーアップするぞ。これらアイテムを取りつつ、最後まで戦い抜くのだ。

3つのコースから、自分のウデに合ったルートを選べ。

ポリゴンってなんだ？

ポリゴンとは、コンピュータグラフィックスの一種だ。ゲームセンターにある「ウイニングラン」や「スターブレード」などの画面描画方法といえばわかるかな。

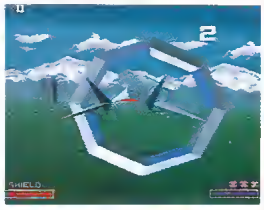
この方法の利点は、スプライトなどの手法では再現できない、本格的な3D空間を表現できること。しかも少ない容量で表現が可能なので、多彩な動きをも見事に表現できる。

欠点は高度な演算処理を必要とすることだが、新開発のカスタムチップ“スーパーFXチップ”により、これが家庭用ゲームマシンでも楽しめるようになったのだ。

LEVEL1を簡単に紹介するぞ

ゲームの最終目的地点、惑星VENOMへは、3通りのルートがある。それぞれのルートによって、登場する敵や舞台が大きく異なる。今回はこれらのうち、最も初心者向けであるLEVEL1のステージ3までを紹介しよう。

その前に、うれしいお知らせ。このゲームには初心者向けのトレーニングモードが用意されている。3D空間での操作は、慣れるまで苦労するに違いない。そこでこのような、練習用のモードがあるわけだ。トレーニングモードでは、リングをくぐったり、編隊飛行をしたりして、操作感や距離感をつかむことができる。このモードで練習して、実戦に挑戦だ！



練習モードでは、リングを通過して操作感覚を養おう。

STAGE 1

建ち並ぶビル街をすり抜け、敵を残らず破壊せよ。

左右に設置された3つの巨大なパーツは、次々と敵を発進させるカタパルトのようだ。

STAGE 2

8つの砲台をすべて倒すと、弱点であるコアが出現。

隕石が降り注ぐ宇宙空間。ムカデのような、多関節っぽいキャラクターも見える。

STAGE 3

巨大な母艦の内部にある、サイバーな心臓部が弱点だ。

宇宙母艦に侵入し、その中心部にあるコアを破壊せよ。閉じる壁などの障害物もあるぞ。

その後は……

宇宙空間を優雅に泳ぐエイか、なんとも美しい。しかも動きが滑らかで、生きているよう。

緑の大地には、トンボや花が見える。自然な感じだなあ。

今回は、バトルシーンと敵キャラの魅力について紹介するぞ

ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎

RPG 12M

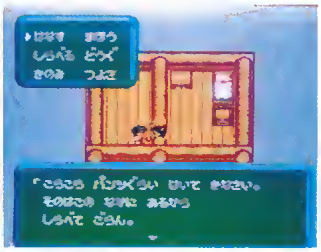
■ポニーキャニオン■3月19日発売予定■9,500円(予価)■バッテリーバックアップ

思い入れで手ごたえを変える、練り込まれたストーリー

ゲームボーイ版で大ヒットした「ジャングルウォーズ」を制作した豪華スタッフ、きむらはじめ氏(原作・ゲームデザイン)、どいたかゆき氏(キャラクターデザイン)らが再度集結したぞ。

「ジャングルウォーズ2」のテーマは"遊ぶ人のためのゲーム"作りということらしい。プレイヤー個々の遊び方や思い入れによって手ごたえが変わり、間口が広く、奥行きの深い作品に仕上がっているのだ。

今回のフロントラインではバトルシーン、敵キャラにポイントを絞って紹介していこうと思う。そこだけピックアップしても、期待大だってのはすぐわかるのだ。



このゲームの出発点。ジャングル鉄道の社長になったパパとの会話から、ボーイの冒険はスタートするのだ。

ここはどこ？　ちょっぴり先に進むと、こんな風景も登場。ボーイ、ミオ、サスケのほかに目新しいキャラクターも仲間になっている。

バトルシーンのリアリティに注目

まず第1に背景に注目してみたい。砂漠、平原、森などの各地域によって、見事に美しく描かれたCGが登場する。出現する敵キャラの臨場感を引き出して、迫力満点なのだ。とくに夜のジャングルなどは不気味さたっぷり。これも、時間の流れに即して背景が変わる、ということからきているリアリティなのである。プレイヤーの感情移入度もグッと高まること間違いなし。

第2に攻撃途中のアニメーションが楽しい。呪文などの攻撃に合わせて、敵キャラに向かい激しい雷が落ちたり、大きな炎がそれらを焼きつくしたりと、リアリティのある演出が見られる。

第3のポイントは攻撃するときのマイキャラの表情だ。ダメージを受けたとき、体力がなくなってきたときなど、その状況に対応して細やかに変化していく。これでもって、手に汗握るバトルシーンのリアリティを強調していくのである。オー、ハクネツ。

このようにマイキャラの表情が移り変わる。毒にやられたときなどこれ以外にも変わった表情が用意されている。

夜のバトルシーン。ジャングルの夜はこんなにも不気味なもの。時間の流れに応じて、背景のグラフィックが変わってナイスだ。

ひとくせある敵キャラたち

おでんきクラゲ

2ゴールドを所有するわりとザコキャラ。毒針でちくちくしながら攻撃するのが目立った特徴なのだ。

フライパンデチュ

小ボス的存在の敵キャラ。血走った目でにらんだり(麻痺攻撃)、フライパンでぱんぱんしたりする。

しびれうなぎ

電撃、しっぽをふりまわす、まきつく、と多彩な攻撃方法をもつ敵キャラ。海辺に住んでいるのだ。

サイキング

これも小ボス的存在。ルックスは見てのとおり、ケリ、パンチなどフィジカルな攻撃が多く、かなりやっかいなやつ。

ブチ・グラッソ

序盤ではかなり強力な敵。身につけているアーミーナイフで切りつけてくる。心して対処されたし。

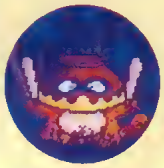
サアコイイノシシ

ちょっと進んで、南の島へ渡ると登場する敵。挑発といういままでにない方法で攻撃をしてくるのだ。

シメ・コ・ロッソ

弓を引き絞り、矢を射るという具合に2回に一度攻撃してくる。麻痺させられないように気をつけろ。

すりばちたぬき



すりこぎをかぶっているためか、守備力が異常に高い。もじもじする瞬間をねらって、すかさず打て。

©PONY CANYON Inc.

古代魔法文明グローバス復活のカギとはいったい何だ？

アルバートオデッセイ

RPG

未定

■サンソフト■1993年3月発売予定■9,600円(予価)■バッテリーバックアップ

悪の大魔導師オズワルドを倒すのだ

サンソフトから来年3月に発売される「アルバートオデッセイ」は、従来のロールプレイングゲームにシミュレーションゲームの戦略性をプラスしたゲームなのだ。サンソフト(サン電子)といえば、先ごろ、スーパーファミコンRPG第1弾として「弁慶外伝～沙の章」を発売したが、この「アルバートオデッセイ」は、「弁慶外伝」とはタイプの異なるRPGなのだ。

このゲームでは、プレイヤーが勇者アルバート、魔術師ソフィアなど4人のキャラクターを操るのだが、ゲーム進行中には新しいキャラクターも加わる。古代魔法文明グローバスを復活させ、自らの世界征服の野望に利用せんとする大魔導師オズワルドの野望を打ち砕くのがこのゲームの目的だ。

各キャラに合わせての戦略が必要となるぞ。

勇者アルバートと宮廷魔術師ソフィアとの出会い。これが運命の出会いなのだ。

STORY

かつて栄華を極めた古代魔法文明グローバス。この文明を復活させて世界征服をもくろむ悪の大魔導師オズワルドがいた。

この圧倒的な魔力を誇るオズワルドによって世界が征服されんとしたとき、救世主が現れた。1人の少女の発した光によって、オズワルドは魔物とともに消しさられたのだ。

それから10年後、消えたはずのオズワルドが、ふたたび復活をとげてしまった。このオズワルドを倒すべく、宮廷魔術師に成長した少女、ソフィアは勇者の血をひくアルバートたちとともに立ち上がろうとしていた。

シミュレーションチックなロールプレイングゲーム

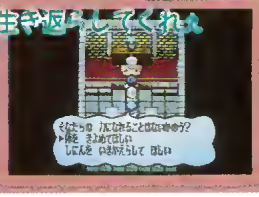
このゲームはおもに2つのモードから構成されているのだ。1つは町や村などのフィールドモード。ここでは通常のRPGのようにキャラクターを移動させ、町や村の人々から情報を得たり、宿屋に泊まったりといったものだ。もう1つはマップモード。ここではシミュレーションゲームっぽくキャラクターを移動させていき、敵と遭遇すると戦闘になる。いわゆる、RPG＋SLG的ゲームなのだ。

お店で買い物にフィールドモード

町、村などがあるフィールドモード。キャラクターを十字キーで操作し、人から情報を得たり、店で買い物をしよう。宿屋、教会もあるぞ。

やっぱRPGだとついていくのが基本だよね。人の話を聞くのは基本中の基本。

このタマゴを買っておくとあとでなんかいいことあるのかな？



教会もある。仲間が死んだら世話になるかも。

自分のまわりが拡大縮小するマップモード

町や村から出るとマップモードに入る。ここでは草原や森など地形によってキャラクターの移動能力が異なってくるので、戦略を立てて移動させていこう。

拡大・縮小するマップで敵の位置、地形の様子を確認しながら進んでいこう。このモードにはスーファミ独特の拡大縮小機能がフルに使われているぞ。

アニメーションする戦闘画面

敵と出会うと戦闘シーンに。アニメーションによる戦闘は迫力あるぞ。戦闘力なども画面に表示される。

こいつは便利、拡大マップ

マップの状況を把握しながら、周囲の地形、敵に対する自分の向きなどを考慮しながら、ゲームを進めていこう。

勇者アルバートと頼れる仲間たち

勇者アルバートの仲間はソフィア、ノイマン、スレイの3人。プレイヤーはこの4人を操るのだ。

魔法で遠隔攻撃ができる魔術師ソフィア、蘇生・治療ができる僧侶ノイマン、近くにいる仲間をはげます戦士スレイと個性豊かなものばかり。彼らの使い方がゲーム攻略のカギだ。

勇者アルバート

主人公。火の鳥や虎に変身して攻撃することもできる。

戦士スレイ

魔術師ソフィアの育ての親。キャラクターをはげます。

©1993 SUNSOFT、©1993 TOKAI ENGINEERING、

悪魔が口を開けて待っている!?

デビルズコース

SPT 8M

■T&Eソフト■93年3月発売予定■9,800円■バッテリーバックアップ

プレイヤーの真価が問われるコースが続く

T&Eソフトの3Dシミュレーションゴルフゲーム第4弾は、オリジナルの、それも実際にはありえないようなコースばかりが続く「デビルズコース」だ。

いままでに発売してきた3作は、世界的に有名なコースをシミュレートしたもので、世界のトッププロになったつもりでラウンドできる、仮想体験のソフトといえた。今回はその趣向をガラリと変えて、まるで漫画にあった『プロゴルファー猿』のような感じなのだ。奇抜なコースが多いので、コースを見たときに最初からはっきりとした攻略方法をもたないと、とんでもない目にあう。

しかし、ゲーム自体の難易度としては、見た目よりはやさしくなっているようだ。そのへんはうまくバランス調整がしてあるので、安心してくれ。

キャディーはギャル

ついにキャディーさんが、男からギャルに変わったのだ。うれしい。

モードとシステムは前作と同じ

プレイモードおよびシステムは、第2作目の「ペブルビーチの波濤」から共通のものが採用されている。ここでは復習の意味を含めて、プレイモードを紹介しよう。

■トーナメント　プロを含めた総勢48人で順位を競う。

■ストローク　参加者によって18ホールをプレイする。

■スキンズ　参加者によって各ホールごとに賭けられた賞金を獲得するためにプレイする。

■マッチプレイ　2人のメンバーによる対戦競技。

■トレーニング　選択した1ホールのみのプレイ。

スキンズマッチ

ギャンブル性が高いプレイモード。お金の単位も円になっている。

見た目が怖い難関4コースを紹介!

HOLE5

小高い丘の上にグリーンがあるが、直接狙うにはよほど高く打ち上げないとオンしないだろう。やはり、左右からまわっていくしかないようだ。

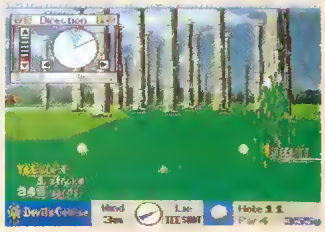
このグリーンに直接オンさせることができる人はいるか!?

HOLE8

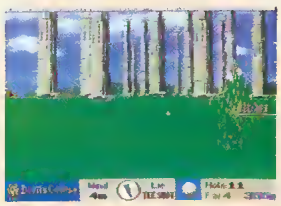
周囲をバンカーで囲まれ、わずかに残されたフェアウェイもクリークで分断されている。ティーショットをいかにフェアウェイキープできるかにかかっているだろう。

運を天に任せて、思い切って打つしかない。

HOLE11



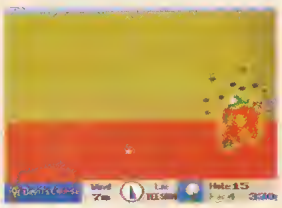
無数に広がる石柱の間を難なく通過させてグリーンオンさせるのは、まず不可能だろう。一度ハマり出すと、大叩きをしてしまいそうで、怖い。



どうせ当たるなら、ティーショットをできるだけ飛ばせ!

HOLE15

コースのほとんどが溶岩地帯に覆われている。落としたらOBだ。直接グリーンを狙うのは無理なので、フェアウェイを渡り歩くようにして打つしかないだろう。



いったいどんなところにコースがあるのだろうか?

ビンビンビデオだビビンのビン

リーディングカンパニー

SLG

8M

■光栄■1993年2月26日発売予定■12,800円■バッテリーバックアップ

SFCで社長を体験！

プレイヤーがＶＴＲ規格を所有するメーカの社長となり、ライバル社との激しい闘いを繰り広げながら、ＶＴＲ業界の規格統一を目指す、ビジネスシミュレーションゲームが、「リーディングカンパニー」だ。

数字にあふれたビジネスゲームはもういらない。やさしい操作とわかりやすいシステムで、気軽にビジネス最前線を味わえるのが、このゲームなのだ。

サウンドは、全編ジャズで編成。都会っぽい雰囲気がいかにも〝シャチョー〟って感じだぜ。

他のメーカーを自社が率いる協議会に誘い、シェアを80%以上獲得することが目標だ。

この4つのメーカーから好きに選ぶことができる。

シナリオは一と2の二つが用意されている。

VTR業界を統一せよ！

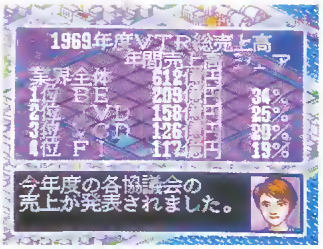
社長は、４半期ごとに営業部・製造部・開発部・経理部に指示を与え、ＶＴＲ製品の開発・製造・販売を行う。独自の規格をもたないメーカーを自社規格の協議会に組み入れることもできるのだ。

戦略的な指示を与え、他規格協議会との市場競争を行っていく。これらを、社長として意志決定を繰り返しながら、市場の需要に応じた製品を供給して売上高を伸ばし、ＶＴＲの規格統一を実現することが勝利の条件である。

ということで、ゲーム中にプレイヤーがお世話になるコマンドを下に解説したから、これで社長になる練習でもしていてくれ。

ニュースの時間

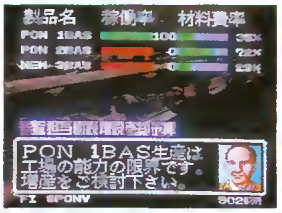
きれいな秘書が突然、お知らせしてくれるVTR関連のニュース。



営業

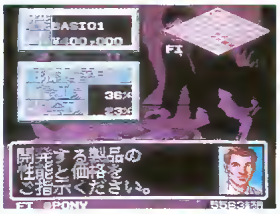
営業力が高いほど、製品の認知度を高められる。

製造



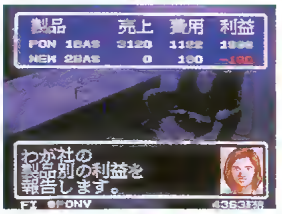
オリジナル製品とOEM製品の生産を行う。

開発



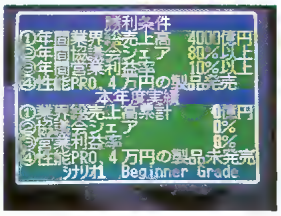
新製品の開発と、製品のマイナーチェンジを行う。

経理



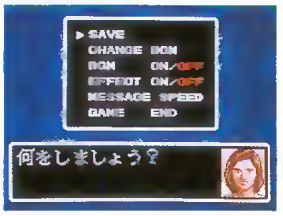
資金の借入れはここ経理コマンドで行う。

社長



製品・協議会のデータを直接みることができる。

機能



ゲームを終了するときは、ここでセーブをすれば解決。

工場を建てよう

営業所、工場、研究所は、全部で合わせて8つまでもつことができる。この工場が、建築されていく姿が壮観。一見「シムシティー」みたいだけど、工場を建てすぎるとあとで困ることになるから注意。

4人の戦士が"格闘神"に挑戦!!

DEAD DANCE

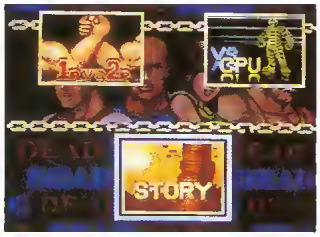
ACT 16M

■ジャレコ■'93年3月発売予定■9,800円

荒廃した世界を"格闘神"の魔の手から救い出せッ!!

「デッドダンス」の舞台になっているのは、200X年の荒廃した未来。その世界に君臨する"格闘神"と呼ばれる男が支配する時代を打破すべく、4人の戦士が立ち上がった、というのがバックストーリーになっている。

登場するキャラは、主人公をふくめて全部で11人。主人公の4戦士にはそれぞれにストーリーがあり、戦いの前後にある会話シーンで、そのストーリーをも楽しむことができるのだ。



デス・タワーと呼ばれる巨大な塔が戦いの舞台になる。この最上階に"格闘神"がいる。

覇者の記録

ゲームにはつきもののスコア表だが、この「デッドダンス」のスコア表は、ちょっと変わっている。というのも、このゲームでは、プレイヤーが獲得した得点によって「下僕・弱者・凡人・戦士・闘士・強者・覇者」と7段階評価がされるのだ。でも、下手だからって下僕ってのはね……。

プレイヤーはスコア表で7段階評価されてしまう。キミが目指すのはもちろん"覇者"。なに"下僕"がいいって……。なんだそりゃ。

主人公は4人の戦士たち!

このゲームの主人公は、全部で4人。プレイヤーは、このなかから好きなキャラを選んでプレイすることになる。拳法家、忍者、レスラーがいるので、それぞれ違った遊び方ができるハズだ。

敵キャラでの対戦も可能

ゲームモードは、打倒"格闘神"を目指す「ストーリーモード」と"格闘神"を除くすべてのキャラを対戦相手に選べる「COM対戦モード」、4人の主人公のなかから好きなキャラを選んで対戦できる「2人対戦モード」の3つ。また、このゲームでは敵を3人倒すごとに必殺技がレベルアップしたり、敵をすべて倒すことで、敵キャラを使える裏ワザもあるらしい。

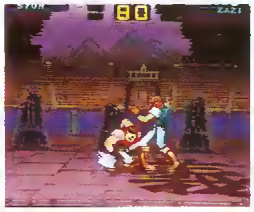
「ストーリーモード」では4人のなかから一人を選択して戦う。

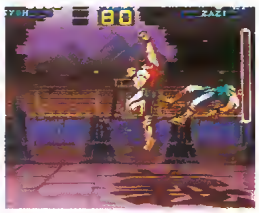
紅一点の九の一忍者"琴乃"。やっぱりこういう女の子がいなくっちゃね。

リプレイ機能を搭載!!

「デッドダンス」には、国内のゲームにはあまり見られない、"リプレイ機能"が搭載されている。

"リプレイ機能"というのは、プレイヤーの勝利時の決定的瞬間を試合後にスロー再生してくれるというもの。戦いに勝ったほうにしてみればこの機能はうれしいものだけど、負けたほうにとっては悔しさしか残らないモードかもしれない。だがしかし、その悔しさをバネに、人は強くなるのだ。





リプレイモードでは勝利の決定的瞬間を再現してくれる。ただし、開発中のためどのようになるかはまだわからない。

© 1993 JALECO LTD.

ラフプレイは、アイスホッケーの醍醐味だ!!

USA ICE HOCKEY

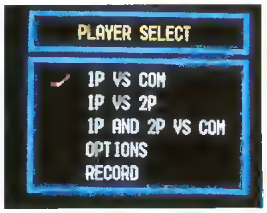
SPT 8M

■ジャレコ■'93年3月下旬発売予定■9,000円■バッテリーバックアップ

全24チームが入り乱れての大乱闘!!

ジャレコのスポーツゲームといえば、燃えプロシリーズ。他社のものとはひと味違うノリを見せてくれるのが、その魅力だろう。そのジャレコが、今度はアイスホッケーホッケーのゲームに挑戦だ。

ゲームのほうはというと、勝ち抜きがメインの「シーズン」モードと「プラクティス」モードの2つ。これら2つのモードが3つずつ、合計6種類のゲームモードにわけられて過激なプレイが楽しめるのだ。また、1人・2人プレイはもちろん、1Pと2Pが協力して戦う協力プレイもありと、その遊び方もいろいろなのだ。



ゲームモードには「シーズン」と「プラクティス」の2つのモードが用意されている。

「シーズン」モードは、リーグ戦・トーナメント戦を行う1人モードがメイン。

「プラクティス」モードは、サッカーでいうPK戦のような「シュートアウト」や乱闘だけを楽しめる「ファイティング」モードがあるぞ。

コードネームは"HIRO"。鍛え抜かれた戦士なのだ!!

怒りの要塞

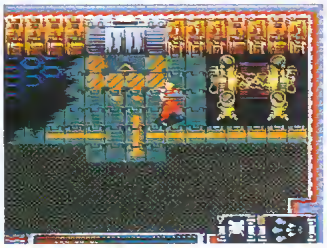
SHT 8M

■ジャレコ■'93年3月下旬発売予定■9,700円

亜空間生命体を倒し、歪んだ空間を修復せよ!

「怒りの要塞」は、全4ステージ12エリアを舞台にしたトップビュー型のアクションシューティング。

ストーリーは、連絡が途絶えた物質転送機研究所に派遣された陸軍精鋭の部隊が消息を絶ってしまった。研究所にいったい何が起こったのか。そこで、1人の男が派遣されることになる。彼のコードネームは"HIRO"。高度な戦闘能力と情報解析能力を兼ね備えた男であった……。



主人公"HIRO"の目的は、転送装置の破壊と、敵空間と化した世界を修復することだ。

4ステージ、計12エリアにわかれたフィールドが舞台となる。

初期装備はマシンガンと3-WAY弾。攻撃アイテムでパワーアップもするぞ。

手前は地上、上半分が侵食されてしまった空間だ。

© 1993 K.K.DCE／JALECO LTD.

上陸中のクリスティー旋風に乗り遅れるなよ！

クリスティーワールド

ACT 4M

■アクレイムジャパン■93年1月29日発売■8,000円■パスワード

ねずみを追い出せ！ クリスティー・ザ・クラウン!!

人気アニメ、『シンプソンズ』からピエロのクリスティー・ザ・クラウンが飛びし出した！

クリスティーワールドに住みついた、いたずらネズミたちを退治しようと、超高性能ネズミ取りを発明した……のはいいんだけど、ネズミたちをうまくネズミ取りに誘導しなくちゃならないんだ。

ネズミたちはクリスティーワールドを走り回っているけど、ブロック1段分だけなら上がることができる。そこをよーく考えて、うまくネズミ取りまで誘導しよう。

いたずらネズミ以外にも、クリスティーワールドには、招かざる客がいっぱい！ ヘビやエイリアンなどがクリスティーの邪魔をするぞ。はたしてクリスティーワールドに再び平和はやってくるのか？

コミカルなアクションがかわいいのだ

クリスティーのアクションは、どれをとってもアニメっぽくてカワイイ。アメリカって感じがするでしょ？

仕掛けがいっぱい アイテムもいっぱいだよ！

クリスティーの活躍の舞台の「クリスティーワールド」は、仕掛けがいっぱい！ あちこちに散りばめられたブロックや、そのなかに入っているアイテムをうまく使って、効率よくネズミたちを退治していこう。

今回は、そのアイテムの一部を紹介しよう。ちなみに、基本的にカスタードパイ以外の食べ物、ハンバーガーやシェイクは、体力を回復してくれるアイテムだ。アイテムを拾うときには、ほしいアイテムの上に立って十字キーを下に押すのだ。

アイテム秘リスト

アイテム	名称	役割
	ブロック	ネズミやクリスティーの足場にすることができる。1つのブロックを、2回使う……なんてこともあるかもね？
	キックブロック	そばに立って、キックする（Yボタンを押す）と、動くブロック。意外なところで役に立つアイテムだ。使いこなすには、コツがいるぞ。
	スーパースプリング	この上でジャンプすると、通常より高く飛ぶことができる。拾うときには、静かに立たなくてはならないのだ。
	ブロアー	デコボコ面の向いている方向に、ネズミを飛ばしてくれる。このブロアーとスーパースプリングには、拾えないものもあるぞ。
	コーナーパイプ	2本のパイプを、直角につなぐことができるんだ。パイプのどこをどうつなぐかで、悩んでしまうかも。
	ストレートパイプ	パイプが足りないときは、このアイテムでつぎ足そう。パイプの長さを延長することもできるスグレモノなのだ。
	ネズミポット	ネズミを1匹入れることができる。もちろん持ち運びできるぞ。ネズミが入っている間は足場にすることもできちゃう。
	マジックブロック	アイテムが入っていたり、秘密の通路につながっていたり……。ゲームの進行がラクになるありがたーいボックスだよ。
	クリスティーの人形	クリスティーの残り人数が1人増える。9人分までストックすることができるぞ。マジックブロックのなかに入っている。
	カスタードパイ	投げて敵をやっつけることのできる、おいしいパイ。体力は回復しないので注意！ マジックブロックに入っているぞ。
	スーパーボール	マジックブロックに入っている不思議なボール。壁を壊したり、敵をやっつけたりすることができるんだ。

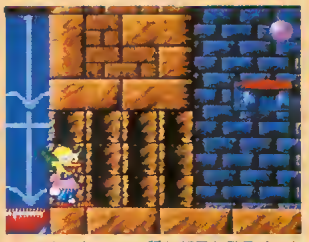
アイテム、トラップを使いこなせ！

ネズミたちをやっつけるには、部屋中の仕掛けをうまく使わなくてはならないぞ。行動を起こす前に、部屋のなかをよぉーく見ておくことが大切。急がば回れ、とは、まさにこのこと!?

穴のあく床から、とりあえずネズミを下段に落としてみよう。次はどうしようかな。

ネズミをパイプで移動させるには、ブロックの足場が必要だ。

ブロアーの方向を考えて、うまくネズミ取りまで誘導しちゃおう。



スーパーボールで、隠し部屋を発見！ あやしいと思ったら実行あるのみ。

クリスティーお疲れさま!!

クリスティーの体力は、ネズミ以外の敵や敵の撃った弾に触れたときや、高いところから落ちたときに減ってしまうんだ。

THE Simpsons ™ & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corp. All Rights Reserved.

それでもやっぱりラグビーが好きなアナタに

ワールドクラスラグビー

SPT
4M

■ミサワエンターテインメント■93年1月29日発売■7,900円

全国のラガーマンは必見!!

今回スーファミに移植される「ワールドクラスラグビー」は、イギリスのオーディオジェニック社から1991年にAMIGA用ソフトとして発売された、本格派ラグビーゲームだ。ルール（新ルール対応）はもちろんのこと、実際のラグビーで使われる戦略も可能な限り採用されているというから、ラグビーを少しでも知っている人なら、あまりのリアルさに感心してしまうだろう。フィールドは画面写真を見ればわかるとおり斜め見おろし型の疑似3Dで、なめらかにスクロールするさまは圧巻だ！

リプレイもあるよ

いい場面なんかをもう一度見ることができるぞ。コマ送り、一時停止もオーケーだ。

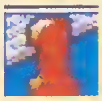
ラインアウトからのゲーム再開時にはスペシャルプレイが選択できる。速攻のチャンスだ。

スペシャルプレイもネ

設定変更も自由自在です

このゲーム、プレイヤーの実力や好みに合わせて、実に多くの設定を変更することができる。せっかくだから大いに活用しようじゃありませんか！

このゲーム、環境をかなり自由に設定できる。チームデザインに関しては、業界初（？）のセカンドジャージ設定可能というから、相当な凝りようだ。設定変更を使いこなせば、ゲームの面白さが数段アップするぞ。



コンピュータチームの強さを設定できる。レベル1から7まであり、レベル7は超上級者向け、最強レベルだ。

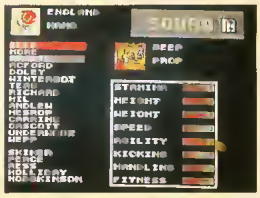
前後半合計の試合時間を決める。5分、10分、20分、40分、80分（うひゃー、な、長い）から選べる。

風の強弱などの状態を設定。空中を舞っているボールの軌道に関係する。もちろん、無風も設定可能。

グランドコンディション。ぬかるんでいたりすると選手の移動などに影響する。ラグビーらしい設定だね。

チームエディットもできる！

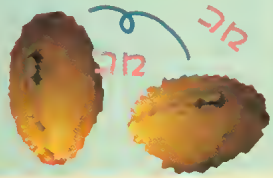
最初から用意されたチームの名前やデータを変更して、オリジナルのチームを作ることができるぞ。学校の友達や会社の同僚のチームを作ると愉快だ。



能力値も自由に設定できるのがうれしい。

カーソルもラグビーボール

設定画面のカーソルはラグビーボール。移動させるとコロコロ回転するのがイカス。この演出だけで10万人のラグビーファンは失神だな（ウソ）。



©1993 Misawa Entertainment Co.Ltd,Published under License from Audiogenic Software Ltd

お砂場でキュリキュリしちゃおう！

スーパーバトルタンク

SHT 4M

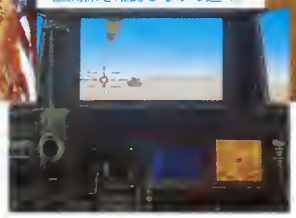
■パックインビデオ■3月上旬発売予定■7,800円

コックピットのグラフィックも実物を忠実に再現しているとか。さすが洋モノは違う。

あの最強タンク〝M1A1エイブラム〟がキミの手で自由に操作できる！　などと兵器マニアにしかわからない売り文句を言ってみたけど、実際の内容は、操作が非常に簡単な万人向けゲームなのだ。360度移動できる広大な3Dフィールドを舞台に、臨場感あふれる戦車戦が楽しめるぞ！　ミッション（ステージ）は全部で10。〝120mm滑空砲〟〝有線誘導ミサイル〟〝20mmマシンガン〟などの豊富な武器と〝スモークキャンドル〟（煙幕弾）などを使いこなしながら、味方の補給基地を利用しつつ、長い戦いをかいくぐっていこう。

攻撃を何発かヒットさせると、戦車は大爆発を起こすぞ。

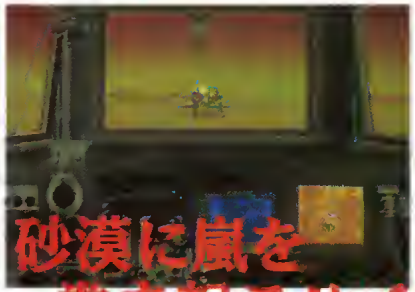
軍隊のえらい人のメッセージなどは、日本語に翻訳される予定だ。



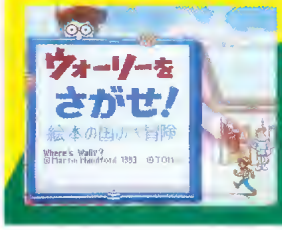
フィールドはけっこう広い。衛星画面で、敵兵力との位置関係を確認しながら進め

ミッションによっては武装ヘリなんかも出現する。もちろん、撃ち落とせるぞ。

スーファミならではの美しいグラフィックとサンプリングをふんだんに使ったリアルなサウンドが、ゲームの臨場感を高め、実戦さながらのバトルが楽しめるぞ。



砂漠に嵐を巻き起こせ！



ゲームの面白さはドント・ウォーリー!?

ウォーリーをさがせ！ 絵本の国の大冒険

PUZ 8M

■トミー■2月発売予定■9,500円■バッテリーバックアップ

アドベンチャー風パズルゲームだ！

ついに、あの人気キャラクターのウォーリーがスーファミに登場だ！　プレイヤーの目的は、絵本のページのなかにとり残されたウォーリーと99人の親衛隊をすべて助け出し、ウェンダの誕生日プレゼントを探し出すことだ。絵本のページにはいろんな人たちが暮らしているので、彼らの話に耳をかたむけ、困っている人に力を貸してあげよう。薄情者には道は開かれないぞ。探し物を間違えたり、間違った人に話しかけたりするとチャンスがひとつ減ってしまうぞ。

全体の雰囲気がほのぼのしている。難易度もそれほど高くないので、ゲームが苦手な人でも楽しめるよ。

プレイヤーは、ウォーリー親衛隊の新入り、という設定だ。

絵本の世界で行方不明になったウォーリーたちを助けよう。

不思議ワールドへようこそ！

ゲームの舞台は、いつもウォーリーが冒険している絵本のなか。めくるめくファンタジックな世界を堪能しよう！

親衛隊たちを助ける！

フィールドのあちこちに親衛隊がいる。触れると、絵本の世界から助け出せる。

記憶力が決め手だ

基本は〝ゲームフィールドを使った○○探し〟の繰り返し。

ダンジョンなんかもあります

宝箱や扉のトラップなどがあるダンジョン。ワクワクするなあ。

〔スーパーバトルタンク〕©1992 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ©1992 エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン株式会社
〔ウォーリーをさがせ！　絵本の国の大冒険〕Where's Wally? ©Martin Handford　1993 ©TOMY

信長フリークに朗報!!

信長公記

©1993 天下布武 BITTOWN

■やのまん■1993年1月29日発売■12,500円(税込み)■バッテリーバックアップ

SLG

8M

天下統一が目的の戦国SLG

この信長公記は、大名となって武将を操り、全国制覇を目指すという、オーソドックスな戦国シミュレーションだ。基本的なシステムは光栄の「信長の野望」に似ているけど、戦争をヘックスのないオートバトルに簡略化して、スピーディなゲーム展開が楽しめるように、工夫されている。武将や人々をどのように操作するかという部分をゲームの中心にもってきているので、いままでの戦国モノとは、性格がかなり違う。

シナリオを選んでください

義元上洛	天文24年	春
武田動く	元亀 3年	春
越後の龍	天正 5年	夏
本能寺	天正10年	夏
秀吉対家康	天正12年	春

シナリオは全部で5つ。史実にもとづいたものばかり。

これがゲームの基本画面ともなるマップ画面だ。白い旗が敵国の、黄色い旗が自分の国の領土。

お馴染みの武将たち

戦国シミュレーションに武将はつきもの。戦国大名の有名人たちといったら、やっぱりこの5人になるかな。

織田信長
徳川家康
武田信玄
上杉謙信
今川義元

イベントも盛りだくさん

武将に負けず劣らず、イベントもたくさん用意されている。南蛮船の渡来、大名死亡なんていうのもあるぞ。

農民が苦しんでいる。収入が減るぞ。

農器具もって、みんな怖い顔してるぞ。

ああ、わたしの育てた民が死んでいく。

悪いことが続けば、いいこともある!

けれど、史実にもとづいたシナリオ、お馴染みの武将やイベントが登場するなど、押さえる部分はしっかり押さえてあるので、信長フリークはもちろん、シミュレーション初心者にもおすすめだ。

政に重点を置いた設計

政っていうのは、自国の領土や人々を統治することをいうのだが、この統治がうまくできなくてはゲームをうまく進められない。

とにかく、戦争がオートバトルなので、敵より兵が少なければ、まず負けるということに注目してほしい。負けないためには兵をたくさん雇えばいいのだが、それには金がいる。収入を得るには人々に開墾をさせて米を収穫させねばならない。収穫量が増えても、兵を率いる武将に俸禄という給料をあげなければならないし、恩賞として金を与えないと、忠誠心の低い武将は他の国に逃げてしまうこともある。また、人だけでなく最後の砦である城も増築しなければならないし、負ける戦争を同盟で回避することも考えなければならない。つまり、戦争の段階に入る前にいかにうまく政をこなすかが、このゲームの重要な部分であり、攻略ポイントでもあるのだ。

荒れ地を耕してお米を増産。

武将の給料(?)を変更。

強い敵とはまず手を結ぼう。

築城で城の守備をかためよう。

インフォメーションも充実

隣の国の情報がつぶさにわかってしまう。

戦はオートバトル

戦争は海路を使うと海戦→陸戦→攻城戦、陸路を使うと陸戦→攻城戦という順序で進む。最終的に城を攻め落とさないと、国を奪うことはできない。

海路を使うと

海路を使うと遠いところまで行けるが、船の数までしか兵を乗せられない。

陸路を使うと

陸路では最大8部隊まで、攻撃に参加することができる。大部隊どうしの衝突は必見。

敵が籠城すると

海戦、陸戦と勝ち進むといよいよ攻城戦だ。首尾よく攻め落とすことができるか? それとも引きあげか?

前作の20年後、セリオスの息子アトラスが主人公だ！

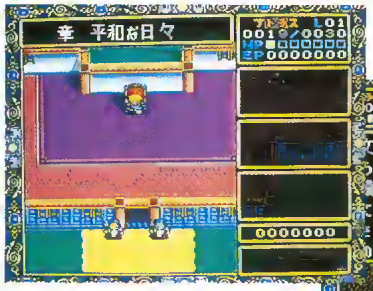
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

RPG 12M

■エポック社■発売日未定■価格未定■バッテリーバックアップ

立派に成長したアトラス皇子

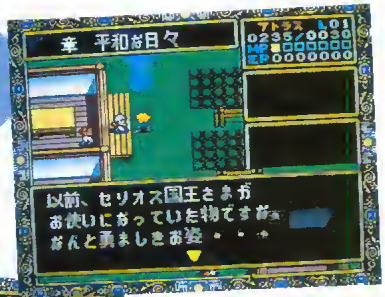
このゲームは、前作「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」と同じイセルハーサを舞台に、セリオス国王（前作では皇子だった）の息子アトラス皇子がくりひろげる冒険を描いたＲＰＧだ。ときは前作の20年後。立派に成長したアトラスの顔つきは、かつてのセリオスを思わせ、少年のあどけなさのなかにも勇敢な戦士の顔がのぞくのだ。



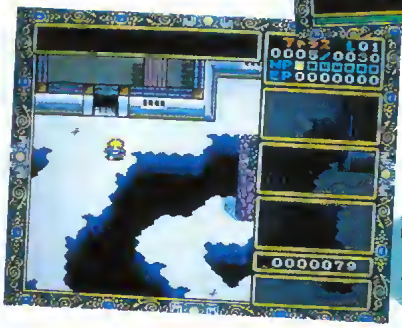
前作同様エルアスタの村から物語はスタート。15歳になったアトラス皇子は各地を見聞する冒険の旅に出発する。

フィールド画面。ごらんのようにステータスが画面上部に表示されるのだが、これはＳＦＣ版だけのデザインなのだ。

漢字表記で読みやすいぞ



メッセージには一回り大きな文字が使用され、漢字表記によってとても読みやすくなった。これはうれしい配慮といっていいだろう。



注目してほしいのがこの写真。ウィンドウ部分にも町のグラフィックがぼんやりと透けて見えるのが、おわかりいただけるだろうか？　今回はグラフィックに大幅な改良が加えられているのだ。

ウィンドウにもグラフィックが…

今度はパズルでみんなの挑戦を受けるぞ！

コズモギャング ザ パズル

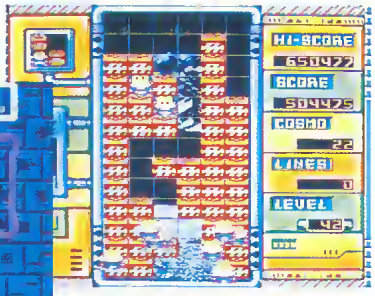
PUZ 4M

■ナムコ■2月26日発売予定■7,900円■パスワード

早くもお茶の間に殴り込みだ

エレメカ、シューティングとゲームファンの話題を独占してきたコズモギャングズが、今度はパズルになって帰って来たぞ。このゲームは先月ゲーセンにデビューしたばかりなんだけど、なんと来年２月には早くもお茶の間に登場しちゃうのだ。やるな、ナムコ。ＳＦＣへの気合いが感じられるぜ。というわけで、乞うご期待だ!!

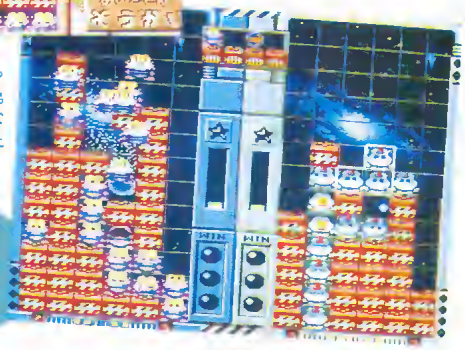
プレイモードは１Ｐモード、ＶＳモード、100点モード（ＳＦＣオリジナル）の３つだ。さあ、どこからでもかかって来い！



ドンコズモが落とすコンテナやコズモギャングズを一列にそろえたり、アイテムを使って消していく。負けるか～。

SFCオリジナル100面モード

これがＳＦＣ版だけのオリジナルモード、100面モードだ。背景のグラフィックもなかなか味があってよいな。「あいことば」がパスワードだ。



対コンピュータもいいけど、やっぱりＶＳモードが熱い。兄弟や友だち同士でワイワイいいながら遊べば、こりゃもう盛り上がることまちがいなしだ。

熱くなるぜVSモード

©日本ファルコム／エポック社　©㈱ナムコ

"獣の槍"が妖怪をちょん切るッ!

うしおととら

ACT

8M

■ユタカ・バンダイ■1月22日発売予定■8,800円

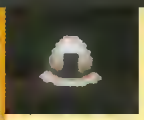
うしお&とらは最強の妖怪退治コンビなのさ

週刊少年サンデーで人気連載中の「うしおととら」が、ダイナミックなアクションゲームになったぞ。プレイヤーは、獣の槍を操る"うしお"か、大妖怪"とら"のどちらかを選んで遊ぶことができるので、ファンには嬉しいね。しかも各ステージが、原作の章にそのまま対応しているから、「原作にはこんなシーンや敵キャラ、出てこなかったじゃーん。ゲームのうそつき」なんてことがない。

今回は、序章から第6章のストーリーとハイライトシーンを一挙に紹介しよう。原作を知っている人は、ウンウンとうなずきながら読んでくれ(?)。

アイテムはこんなの

体力回復



取るとプレイヤーの体力が一定量回復する。うしおでプレイするとおにぎりだが、とらでプレイするとハンバーガーのグラフィックになるぞ。

御神酒の壺

取るとストックされ、もっている数だけパワーアップができる。パワーアップはXボタンを押すと一定時間攻撃力が増加し、必殺技が使えるようになるのだ。

1UP

プレイヤーのもち数がひとり増える。ありきたりだけどやっぱり嬉しいアイテムだ。体力回復同様、うしおととらでグラフィックがちがうのだ。

宝珠の玉

取るとプレイヤーの体力の最大値がアップする。よりうたれ強くなるわけだ。ゲーム後半の敵の攻撃は厳しいので、できるだけ多く取りたいところだ。

序章 ―― "うしおととら"と出会う縁

序章のストーリーは、オープニングデモからそのままつながるものになっている。前半は低級妖怪たちとの戦闘で、後半はボスキャラ的存在の妖怪との一騎打ちだ。安全な攻撃方法を早いうちにみつけよう。

寺の敷地内を浮遊する低級霊を倒せ。運がよければアイテムが。

お化け龍と対決だ。頭を狙って槍を突け。半安全地帯を活用しよう。

第一章 ―― 石喰い

うしおの友だちの女の子が妖怪に襲われるシーンから始まる。前半の鎧武者は、ある程度離れた場所からのなで斬りが効果的かな。後半のムカデ妖怪は、1カ所にとどまってはいけない。常に動き回っていよう。

鎧武者は2タイプの攻撃法がある。一度倒しても油断するなよ。

次の相手は巨大ムカデ3匹だ。モグラたたきみたいなのだ。

第二章 ―― 絵に棲む鬼

亡き画家の怨念が生みだした鬼が相手だ。前半は2足歩行タイプ(負けて逃げ帰る姿がかわいい)、後半は巨大化した上半身タイプと対決する。やはりなで斬りが有効かな。

まず学校で一戦まじえる。そのあと屋敷内で巨大化した鬼と戦う。吐く息に注意!

第三章 ―― 餓眠様

突如街に現れた生首との対決。生首はいやらしい軌道を描いてプレイヤーキャラに近づいてくる。地上で待機して、突っ込んできたところを攻撃……という戦法がいいようだ。

ザコ生首を倒すと、親玉生首との一騎打ちとなる。これがまた強いのなんの。

第四章 ―― 符咒師標

とらを家族のかたきと勝手に思い込んでいる標と戦うことになる。標の動きは素早く、攻撃法も多彩なので、苦戦を強いられるだろう。最低でも、飛び道具の攻撃は確実に避けたい。

呪符をばらまいたり投げつけたりと、なかなか厳しいアクションをしてくれる。

第五章 ―― 伝承

獣の槍の所有をめぐって、本来味方であるはずの裏高野の法力僧たちと戦うハメに。単体でも強力だというのに、左右から集団で攻撃されるのは辛い。1方向にまとめて戦おう。

雨のなか、法力僧に襲われるハメに。数が多いのはやっかいだ。

第六章 ―― ヤツは空にいる

見ためが気持ち悪い蛮(ばんすま)。攻撃もエグいぞ。

地元を離れ、一路北海道へと旅立つことになったうしおととら。しかし北海道に向かう飛行機のなかでも妖怪は襲ってくる。前半は旅客機内。後半は飛行機の外で戦うことになる。なかなか手ごわい相手なのだ。

©藤田和日郎/小学館 ©YUTAKA 1992 ©BANDAI

あの「ヨッシーのクッキー」がパワーアップ！

ヨッシーのクッキー

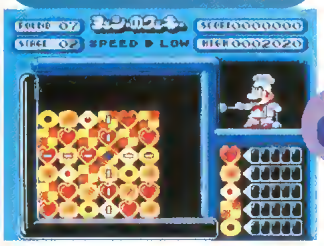
PUZ 4M

■ＢＰＳ■３月26日発売予定■7,200円

11月にＦＣ版とＧＢ版が発売されたばかりのパズルゲーム「ヨッシーのクッキー」がパワーアップしてＳＦＣに登場だ。基本的にシステムは他機種と同じだが、SFC版ならではの味つけもあるぞ。というのも、おなじみのキャラとのコンピュータ戦が行えるのだ。

ルールは簡単。マリオが焼くクッキーを、縦か横に同じ種類のクッキーで１ライン揃えればいい。この手のパズルゲームは、やっぱり相手の邪魔をしながらの対戦モードが熱いぜ！

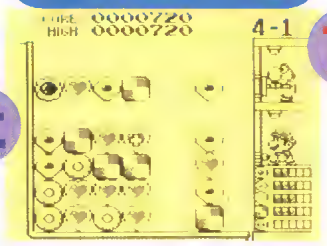
ファミコン版



対戦は３回取ったほうが勝ちだ。カンガンクッキーを消していこう！

と

ゲームボーイ版



ゲームボーイ版はなんと４人で対戦することができるのだ。これはうらやましいね。

で

スーパーファミコン版だ！

↑本誌初公開のＳＦＣ版の画面写真だ。さすがクッキーがきれいだね。

アドベンチャー麻雀ゲームで燃えろ！

哭きの竜 ～麻雀飛翔伝

TAB 8M

■アイ・ジー・エス■12月25日発売■9,800円■バッテリーバックアップ

伝説の劇画がSFCに登場！

人気麻雀劇画「哭きの竜」を題材にしたゲームがＳＦＣに登場する。主人公の竜はもちろんのこと対戦キャラクターも原作どおりのリアルなグラフィックで、緊迫感のある麻雀ゲームになっている。

システムはいままでの麻雀ゲームとほぼ同じだが、サブタイトルの〝麻雀飛翔伝〟と同名のアドベンチャーモードが新しくて面白い。ファミコンのアドベンチャーゲームを思い出させる、ストーリー仕立てのシブいモードで熱く燃えようぜ。

セリフがとてもシブいのだ。

生年月日でツキが変わるのだ。シビアだねえ。

熱い闘いがいま始まる

３つのモードで打ちまくれ！

このゲームには、３つのモードが用意されている。16人のキャラクターから好きなキャラを選んで３つのリーグを制覇する〝修羅トーナメント〟、君自身が哭きの竜となって対局できる〝フリー対局〟、そして先に説明した〝麻雀飛翔伝〟だ。

哭きの竜でプレイするもよし、雨宮賢となって、竜に復讐するもよし、フリー対局で腕を磨くもよしと、３倍楽しめるぞ。

フリー対局では好きなキャラを選んで対戦できるのだ。

麻雀に勝つと情報が手に入るぞ。

キャラごとに個性がある。

〔ヨッシーのクッキー〕©1993 BPS ©1992Nintendo LICENSED BY NINTENDO Original Design BY Home Data Corp.画面写真は開発中のものです。
〔哭きの竜～麻雀飛翔伝〕©能條純一／竹書房 ©IGS CORP.1992

ジンギスカンは羊の焼肉

蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史

SLG 8M

■光栄■1993年3月発売予定■価格未定■バッテリーバックアップ

ヨーロッパからアジアまで、ユーラシア大陸を征服だ！

光栄の歴史三部作といえば、ファンならだれでも知っている歴史シミュレーションの本命。

今回移植される「蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史」は、そんな歴史三部作の最後を飾る作品。主人公がチンギス・ハーンということもあり、ほかの二つのシリーズに比べてイマイチ印象の薄いこのシリーズ。じつはアジアのスミッコにある日本からヨーロッパまで、ユーラシア大陸全域をカバーする、広大なシミュレーションなのだ。

時代は1180年代以降。日本では鎌倉幕府が、ヨーロッパでは神聖ローマ帝国が勢力をふるっていたころだ。こういった文化の違いも、ゲームのなかで重要な役割をはたしているのだ。

もちろんスケールのデカサだけではないぞ。けっして裏切ることのない血縁将軍や、そのための子作りメニュー『オルド』。地方別の特産品など、ほかのシリーズにはない楽しい要素がいっぱいだ。

地方色豊かな軍団

某インド地方を治めると、なんと象の軍団が作れる。こいつは強そうだぜ。

オルドで

オルドっていうのは子作りのこと。最新作では、かなりパワーアップしてるぞ。

今度はバスケでウルティメイトスポーツ！

スーパーダンクスター

SPT 8M

■サミー■'93年3月中旬発売予定■7,800円(予価)

ウルティメイトなダンクシュートを決めろ!!

'92年の7月にサミーから発売された「ウルティメイトフットボール」に続くスポーツゲームが登場する。タイトルは「スーパーダンクスター」。

文字どおり、バスケットボールのゲームなのだ。

ゲームの内容は、1試合だけのプレイが楽しめる〝エキシビジョンモード〟と、全8チームでトーナメントを戦い優勝を競い合う〝トーナメントモード〟の2種類。どちらのモードも、COM対COM、COM対戦、2人対戦の3種類のプレイを選択することが可能で、とくにエキシビジョンモードは、最大8人までのプレイ参加ができるのだ。プレイ観戦することも可能だ。

トーナメントモードでは、最大8人のプレイ参加が可能。COM同士の試合を観戦することも、試合経過を見ながら作戦を練るのもいいかも。

10人の選手が入り乱れての試合では、エキサイティングなプレイが楽しめるのだ。

操作はいたって簡単なので、だれでもすぐに遊べるのだ。

ダンクシュートをすると、ビジュアルシーンに。

ダンクシュートのビジュアルシーンは、いくつかのパターンが用意されている。シュート時の状況で変わるのだ。

最新ソフト情報 NEW SOFT SCHEDULE

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	メガ数	バックアップ	価格(消費税)・円
12月28日	史上最強のクイズ王決定戦ＳＵＰＥＲ	ＱＩＺ	ヨネザワＰＲ21	8	○	8,900
1月3日	ＥＬＦＡＲＩＡ(エルファリア)	ＲＰＧ	ハドソン	12	○	9,500
1月8日	エイリアンＶＳプレデター	ＡＣＴ	アイ・ジー・エス	8		9,800
1月14日	ＢＵＲＡＩ八玉の勇士伝説	ＲＰＧ	アイ・ジー・エス	8	○	9,800
1月16日	ヨーロッパ戦線	ＳＬＧ	光栄	12	○	12,800
1月22日	ポピュラス２＊	ＳＬＧ	イマジニア	10	パスワード	9,800
1月22日	負けるな！　魔剣道	ＡＣＴ	ＤＡＴＡＭポリスター	8		8,800(込)
1月22日	ドラゴンズ・アース	ＳＬＧ	ヒューマン	8	パスワード	8,500(予価)
1月22日	うしおととら	ＡＣＴ	ユタカ・バンダイ	8		8,800(予価)
1月29日	クリスティーワールド	ＡＣＴ	アクレイムジャパン	4	パスワード	8,000
1月29日	ナムコットオープン	ＳＰＴ	ナムコ	8	○	8,800
1月29日	スーパー倉庫番＊	ＰＵＺ	パックインビデオ	4	パスワード	7,800
1月29日	Ｑ＊ｂｅｒｔ３	ＰＵＺ	パップ	4		7,000
1月29日	スーパービックリマン	ＡＣＴ	ベック	8		7,800(予価)
1月29日	信長公記	ＳＬＧ	やのまん	8	○	12,500(予価)
1月22日	マイト・アンド・マジック　ＢＯＯＫ２	ＲＰＧ	ロジーク	8	○	8,800
1月29日	ワールドクラスラグビー	ＳＰＴ	ミサワエンターテインメント	4	パスワード	7,900
2月12日	プロフットボール '93	ＳＰＴ	ＥＡビクター	8		8,900
2月19日	鋼鉄の騎士＊	ＳＬＧ	アスミック	8	○	9,800
2月19日	ドラえもん・のび太と妖精の国	ＡＣＴ	エポック社	4		8,000
2月19日	雀闘士銅鑼王＊	ＴＡＢ	ＰＯＷ	8	パスワード	8,900
2月21日	スターフォックス	ＳＨＴ	任天堂	8		9,800(込)
2月26日	NBAプロバスケットボール　ブルズVSブレイザーズ	ＳＰＴ	ＥＡビクター	8		8,900
2月26日	リーディングカンパニー	ＳＬＧ	光栄	8	○	12,800
2月26日	バットマン・リターンズ	ＡＣＴ	コナミ	8		8,800
2月26日	バトルテック	ＡＣＴ	ビクター音楽産業	8	○	8,800
2月26日	パートの不思議な夢の大冒険	ＡＣＴ	アクレイムジャパン	8		8,800(予価)
2月予定	シムアント＊	ＳＬＧ	イマジニア	8	○	12,800
2月予定	三国志正史～天舞スピリッツ＊	ＳＬＧ	ウルフ・チーム	12	○	未
2月予定	織田信長～覇王の軍団	ＳＬＧ	エンジェル	8	○	9,500(予価)
2月予定	サーク	Ａ／Ｒ	サンソフト	12	○	9,600
3月予定	メタルマックス２	ＲＰＧ	データイースト	8	○	9,500
2月予定	ウォーリーをさがせ！絵本の国の大冒険	ＰＵＺ	トミー	8	○	9,500(予価)
2月予定	モノポリー	ＴＡＢ	トミー	8	○	9,700(予価)
2月予定	ゲゲゲの鬼太郎	ＡＣＴ	バンダイ	8		8,800(予価)
2月予定	Ｆ－１ GRAND PRIX PARTⅡ	ＲＡＣ	ビデオシステム	12	○	9,800(予価)
2月予定	ＥＤＯＮＯ牙	ＡＣＴ	マイクロワールド	8		未
3月5日	イーハトーヴォ物語＊	ＲＰＧ	ヘクト	8	○	9,700
3月12日	スーパーキックボクシング	ＳＰＴ	エレクトロ・ブレイン	8		8,800
3月12日	伝説のオウガバトル	ＳＬＧ	クエスト	12	○	9,600(予価)
3月12日	2020年スーパーベースボール	ＳＰＴ	ケイアミューズメントリース	12		8,900(予価)
3月12日	スーパーバトルタンク	ＳＨＴ	パックインビデオ	4		7,800(予価)
3月12日	カリフォルニアゲームズⅡ	ＳＰＴ	ヘクト	8		8,800
3月19日	デュアルオーブ～聖霊珠伝説	ＲＰＧ	アイマックス	12	○	9,700(予価)
3月19日	ジャングルウォーズ２	ＲＰＧ	ポニーキャニオン	12	○	9,500(予価)
3月26日	ヨッシーのクッキー	ＰＵＺ	ＢＰＳ	4		7,200

※ゲーム名の＊印はマウス対応のゲームです。

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	メガ数	バックアップ	価格(消費税)・円
3月予定	ナイジェル マンセル F-1 チャレンジ	RAC	インフォコム(NICS)	8		8,800
3月予定	パワーモンガー～魔将の謀略＊	SLG	イマジニア	8		12,800
3月予定	デザート・ストライク(仮)	SHT	EAビクター	8		未
3月予定	ザ・心理ゲーム～悪魔のココロジー	ETC	ヴィジット	未	未	未
3月予定	ノイギーア	A／R	ウルフ・チーム	8	○	未
3月予定	スーパーチャイニーズワールド2	A／R	カルチャーブレーン	8	未	未
3月予定	Pop'nツインビー	SHT	コナミ	8		8,800
3月予定	ジョジョの奇妙な冒険	RPG	コブラチーム	12	○	9,500
3月予定	ファーストサムライ	ACT	ケムコ	8		8,000
3月予定	スーパーダンクスター	SPT	サミー	8		7,800
3月予定	アルバートオデッセイ	RPG	サンソフト	未	○	9,600(予価)
3月予定	Dead Dance(デッドダンス)	ACT	ジャレコ	16		9,800
3月予定	USA ICE HOCKEY	SPT	ジャレコ	8	○	9,000
3月予定	怒りの要塞	SHT	ジャレコ	8		8,700(予価)
3月予定	シルヴァ・サーガ2	RPG	セタ	16	○	9,500(予価)
3月予定	エキゾースト・ヒート～F1ドライバーへの軌跡	RAC	セタ	8	○	9,800(予価)
3月予定	デビルズコース	SLG	T&Eソフト	8	○	9,800
3月予定	つっぱり大相撲・立身出世編	SPT	テクモ	8		9,000(予価)
3月予定	超魔界大戦どらぼっちゃん	A／R	ナグザット	8	○	未
3月予定	セプテントリオン	ACT	ヒューマン	8		8,500(予価)
3月予定	インターナショナル・テニスツアー	SPT	マイクロワールド	8	○	8,900(予価)
3月予定	蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史	SLG	光栄	12	○	未
4月予定	エルナード	RPG	ゲームプラン・にじゅういち	12	○	9,600
4月予定	聖剣伝説2	A／R	スクウェア	16	○	未
5月予定	NFLフットボール＊	SPT	コナミ	8		8,800
93年予定	早指し二段　森田将棋＊	TAB	セタ	8	○	14,800
未定	レイルロードタイクーン	SLG	アイ・ジー・エス	8	○	12,800(予価)
未定	お茶の間伝説	TAB	アイ・ジー・エス	8	○	8,700(予価)
未定	デスブレイド	ACT	アイマックス	未	未	未
未定	スーパー競馬	SLG	アイマックス	未	未	未
未定	ワンダーブック	RPG	アスク講談社	未	未	未
未定	スーパーエアダイバー	SHT	アスミック	未	未	未
未定	バイオメタル	SHT	アテナ	8		未
未定	極(仮)	TAB	アテナ	4	パスワード	未
未定	キネシス＊	PUZ	アルトロン	未	未	8,800
未定	レッドオクトーバーを追え！	ACT	アルトロン	未	未	未
未定	スーパースラッシュショット	SPT	アルトロン	未	未	未
未定	スーパーフルメタル	SLG	アクレイムジャパン	未	未	未
未定	夢幻の如く	RPG	インテック	8	○	9,800
未定	DEVASTATOR(デバステイター)	ACT	ウルフ・チーム	未	未	未
未定	ドラゴンクエストI・II	RPG	エニックス	未	○	未
未定	ソルスティスII(仮)	A／R	EPICソニー	8	○	未
未定	ユートピア＊	SLG	EPICソニー	未	未	未
未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	RPG	エポック社	12	○	未
未定	BREATH OF FIRE	RPG	カプコン	12	○	9,800
未定	マスター・オブ・モンスターズ＊	SLG	カプコン	8	○	未
未定	ファイナルファイトII(仮)	ACT	カプコン	8		8,500(予価)
未定	CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL	SPT	カプコン	8		8,500
未定	シェラザード伝説～黄金の帝国	RPG	カルチャーブレーン	未	○	未
未定	SD飛龍の拳(仮)	ACT	カルチャーブレーン	未	未	未
未定	飛龍の拳S・ファイティングウォーズ	ACT	カルチャーブレーン	未	未	未
未定	甲子園3	SPT	ケイアミューズメントリース	12	○	未
未定	龍虎の拳	ACT	ケイアミューズメントリース	16		未
未定	TRIFF(トリフ)～大西部アニマルの秘宝～＊	SLG	サイクロン	8	○	未
未定	トップレーサーII	RAC	ケムコ	8	パスワード	8,900

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	メガ数	バックアップ	価格(消費税)・円
未定	ビデオキッド	ＡＣＴ	ケムコ	4		8,500
3月予定	ブルースプラザーズ	ＡＣＴ	ケムコ	4		8,300
未定	アクションパチ夫くん(仮)	ＡＣＴ	ココナッツジャパン	未	未	未
未定	ＭＡＤＡＲＡ２	ＲＰＧ	コナミ	未	○	未
未定	スーパーノヴァ	ＳＨＴ	コピアシステム	未		未
未定	将魔(仮)	ＡＣＴ	サミー	8	未	未
未定	ファーストクィーン	ＲＰＧ	シーツゥワールド	未	○	未
未定	ノスフェラトゥ	ＡＣＴ	セタ	未		未
未定	モンスターメーカー３(仮)	ＲＰＧ	ソフエル	未	未	未
未定	エストポリス伝記	ＲＰＧ	タイトー	未	○	8,900(予価)
未定	ダライアス(仮)	ＳＨＴ	タイトー	未	未	未
未定	アミュージングドリーム	ＲＰＧ	タカラ	未	未	未
未定	ソード・ワールドＳＦＣ	ＲＰＧ	Ｔ＆Ｅソフト	未	未	未
未定	おざなりダンジョン	ＲＰＧ	ＤＡＴＡＭポリスター	未	未	未
未定	ザ・ラストバトル	ＲＰＧ	テイチク	未	未	未
未定	熱血高校ドッジボール部(仮)	ＳＰＴ	テクノスジャパン	12	未	未
未定	アクタリオン(仮)	ＲＰＧ	テクモ	未	○	未
未定	スーパーバックトゥザフューチャー２	ＡＣＴ	東芝ＥＭＩ	未	未	未
未定	ザ・ソードマニアック	ＡＣＴ	東芝ＥＭＩ	未	未	未
未定	マサカリ伝説・ＲＰＧ編(仮)	ＲＰＧ	トンキンハウス	未	未	未
未定	コスモポリスギャリバン(仮)	ＡＣＴ	日本物産	未		未
未定	ＭＯＴＨＥＲ２～ギーグの逆襲	ＲＰＧ	任天堂	12(予)	○	未
未定	スパークリングショット	ＳＰＴ	任天堂	4		8,000(込)
未定	ブラックアウト(仮)＊	ＡＣＴ	任天堂	未	未	未
未定	川釣り(仮)	ＲＰＧ	パックインビデオ	未	未	未
未定	新日本プロレスリング公認超戦士IN闘強導夢	ＳＰＴ	バリエ	16	未	9,800(予価)
未定	ドラゴンボールＺ超武闘伝	ＡＣＴ	バンダイ	未	未	未
未定	ウルトラセブン	ＡＣＴ	バンダイ	8	未	8,800(予価)
未定	グレイトバトルⅢ	ＡＣＴ	バンプレスト	8		未
未定	フェイスボール2000	ＡＣＴ	ＢＰＳ	4	未	未
未定	対局囲碁ゴライアス＊	ＴＡＢ	ＢＰＳ	8	○	未
未定	クラシック・ロード	ＳＬＧ	ビクター音楽産業	8	○	未
未定	神聖紀オデッセリア	ＲＰＧ	ビック東海	未	未	未
未定	闘牌伝(仮)	ＴＡＢ	ビデオシステム	8	○	未
未定	雲にのる	ＲＰＧ	ヘクト	未	未	未
未定	バズー！魔法世界	ＲＰＧ	ホット・ビィ	8	○	未
未定	大仁田厚ＦＭＷ～キミは時代よりあつくなれるか	ＳＰＴ	ポニーキャニオン	8	○	9,800(予価)
未定	バトルトード	ＡＣＴ	メサイヤ	8		未
未定	ラプラスの魔	ＲＰＧ	やのまん	未	未	未
未定	サージェントサンダース コンバット	ＳＬＧ	ヨネザワＰＲ21	未	未	未
未定	トールキンの「指輪物語」	ＲＰＧ	ロジーク	未	未	未

ACT……アクション　SHT……シューティング　RPG……ロールプレイング　ADV……アドベンチャー　SLG……シミュレーション　SPT……スポーツ　RAC……レース　PUZ……パズル　TAB……テーブル　A/R……アクションロールプレイング　QIZ……クイズ　ETC……そのほか

新作コーナー ハミダシ

ナムコはアーケードゲームで登場したばかりの「コズモギャング ザ パズル」をSFCでも発売する。2月26日発売予定。7,900円。さらに3月には「スーパーファミスタ2」と「スーパーワギャンランド2」の2本が予定されている。

エポック社は「バーコードバトラー戦記」というシミュレーションゲームを発売する。

ケイアミューズメントリースから、新作として「超幻魔大戦」というアクションRPGが発表された。

新規参入のKSSからパチンコものが発売される。「パチンコ物語～パチスロもあるでよ!!」というタイトルで93年5月ごろ発売予定。タイトルにあるとおり、パチンコにくわえて、パチスロもできる内容になっている。

右はタイトーの「ダライアスⅢ(仮称)」の画面写真だ。次号で詳しく紹介できそうだ。

少女小説家のリアルライフ

久美沙織

くみ　さおり
年末年始を経て、春までずっと、「ドラゴンクエストV」のノベライズにかかりっきり。現在もっとも頭を悩ませているのは、主人公の名前をどーするか、である。

男尊女卑と熊のフン

気になるCMシリーズ。関東一円でしかやってないのかなぁ、『バイリンガル』って名前の外国語学校の、同じ画面で音声をかえてお届けするヤツ。きれいな女の子、英語でしゃべってるときはセクシーな低いつぶやきなのに、日本語ヴァージョンになると1オクターブも高いコドモみたいな声になる。あれは日本文化の特異性を如実に示して笑える。あたしもかつて、飛遊馬のねーちゃんの声真似をせっせと練習したことありますけど。

えっと。こないだ九州（の一部）を誉めたけど、男尊女卑の片鱗みたいなのを、ちと感じないわけではなかったことをつけくわえておく。新聞社の女性編集部員が（とても気のつく明るい女性なのだが）ごはんとか食べにゆくと、みずからの上司のオジチャンたちや、あたしの同行スタッフの男たちの背広を、いちいち受け取ってハンガーにかけてあげたりしてくれるのである。んなこたぁ、店のナカイさんに任せるか、さもなきゃ、それぞれ自分でさせときゃいーのに、とあたしは思う。

あの地方におヨメになど行くと、やっぱりけっこう大変かもしれない。しかし、やっぱ、人間は、ある程度以上あったかいとこに住むほうが正しいのかもしれない。なんたって、余裕ある環境は、人間を優しくしてくれる。海山大地がみんな豊かで、喰うに困らなければ、生活を楽しむことができる。魚が釣れて、木の実がもげて、外でゴロ寝しても凍死しなきゃ、家だってほったて小屋で十分。台風でぶっ壊れたら、また裏山の竹を切ってきて、屋根をかければよろしい。

日常生活には男ハンがたのたくましい腕はさほど必要とされない。万一イクサになったら、がんばってくれればそれでいい。気持ちにゆとりがあるから、女は甲斐甲斐しく日常の細かなことに気を配り、イザという時の用心棒の男ハンがたは、とりあえずイジケないようにヨイショヨイショと持ち上げておくのである…

…かもしれない。

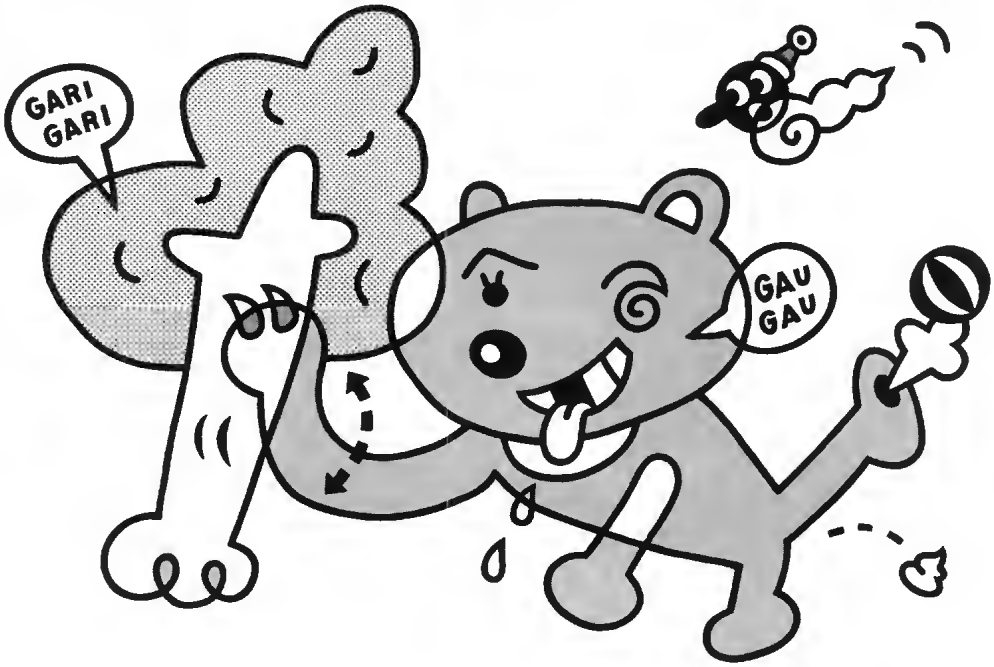
九州は卑弥呼のヤマタイの候補地になるぐらいだ。太古の昔から人間が暮らすのに向いてるのは間違いない。岩手（あたしの故郷）も長野（現住所）も、本来農耕に向いてる土地じゃないですからねー。縄文時代ぐらいの、狩猟採集中心の生活してればよかったんじゃないかと思う。それが、無理やりタンボだのハタケだのを作らされた。貨幣経済にとりこまれた。藩だか幕府だかは、領民をちゃんと管理したいから、定住せざるをえない農業に従事させておくほうが嬉しいわけです。で、痩せた土地で慣れない農耕。本来土地の体力にとってオーケーな人数以上に、人間が増えすぎてしまい、むろん、あったかいところほどには作物取れない。みんなビンボーになる。切り開いてしまった山は、そう簡単にモトの森には戻れない。悲しいなぁ。

今年は、夏が異常に暑かったせいか、秋が短かかったせいか、我が家のまわりの山は実りが少ない。去年うちの旦那が犬のサンポに行くたびにポケットいっぱい拾って来てくれちゃった山栗が、今年は、ほとんどない。山栗は、ご飯に混ぜて炊くととっても美味しいんだけども、小さくて固いし、よくムシがついているので、むくのが大変なんですよ。だから、ないならないで、あたしゃ楽なんですけど。

熊は困っているらしい。

この山（別荘地）には、少なくとも2頭のツキノワがいるらしい。こないだ、うちの門から50メートル下に、でっかいフンを発見した。向かいの家のハスキー犬でも、あそこまでケツの穴がでかくはないだろう。つっついてみた旦那によると、ドングリなどの木の実がたくさん混じってたというから、まず、間違いない、熊のフンである。

人目に触れかねないとこまで出て来てるってことは、ほんとに困っているんだと思う。ドッグフードの余りとか出しておいてやろう。来年春、かわいい小熊ちゃんが見られたら嬉しいんだけどなぁ。



ダンジョン狂騒曲

坂田靖子

さかた　やすこ
3D　RPGを得意とするマンガ家。パソコン版の「ロードモナーク」がど～しても残り63395日以上にならない（最終面の558日が元凶だっ！）ので、スーファミ版に浮気しようと思っているところ。

ナンパはお金のかかるもの

踊る宝石のジュエルはいいなぁー。攻撃回避とHPはドコドコ上がって、そのくせ〝かしこさ〟は5のまんまだから命令聞かないし、MPのないダニーに必ずマホキテかけてくれるしぃ～！　とかいいながら調子にのってドラクエやり続けて、レベルの低いベホマンやビッグアイと一緒にモシャスクンのダンジョンに入っちゃって、1戦闘に1時間かけるハメにおちいったバカは私です……。高レベルのジュエルVSモシャスジュエルの戦いって、どっちも命中しないから終わんないだよおっっっ…！

そのジュエルがレベル？で「もう十分強い！」って言われてさみしくなった私は「真・女神転生」を買ってきました。

へっへっへ、モンスターナンパしちゃうよーん、とスタートしたら「ポートピア殺人事件」とか神宮寺さんの第1話思い出すなつかしいフインキ。そーいえばメガテンって昔のリメイクだったっけ。と思いつつやり始めたらレベルが上がる上がる！　1日でLv22ってなるかフツー？と思ったけど、町での情報収集はしなくていいし、敵もそんなに強くない、マップは超カンタン（おまけにオートマッピングっ！）。しかもアドベンチャー式展開で、どっかで会話忘れると先へ進めないから、くまなく歩いてるうちにドコドコ戦闘で勝手にレベルが上がってたワケ。

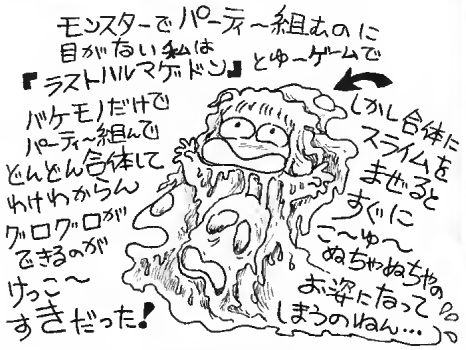
まいったなぁ～。いま地下街が終わったとこなんだけど、たんたんと進んで地道なゲームだぁ。自分のレベル以上の仲魔は入れないとか全体にワリとまじめな印象だし、低レベルのパーティーがウィザードリィでゆ～グレーターデーモンを召喚して、いい気になって歩いたら混乱の魔法かけられて一瞬で全滅……。なんつ～大爆笑ネタはないみたい。

ん～、ちょい地味かな、とかいいながら悪魔のみなさんにお金を巻き上げられているワタシ。こらぁ～！　仲魔にならないんならお金返せ～！　どんどんとられるのでついにお金は渡さないことにしてしまいました。いまはとにかく「脅す！」だんだんそのへんのヤの字さんみたくなってきちゃった。ピカレスクしてるな～。

余談だけどむかしニヒルな殺し屋の「ピカレスクロマン」を「トロピカルマン」と言っちゃったことがある。悪に生きる殺し屋が南の島でフラダンス踊ってど～すんだよ！

――閑話休話――

ケチな私はMAGがもったいなくて仲魔が呼び出せません……。メガテンの醍醐味がない～～～～!!



世紀末闇市

柳川房彦

やながわ　ふさひこ
著述家、古書愛好家、通称「天下の御意見小僧」。フジの深夜法廷メロドラマ「L・A・LAW」のファンでもある。ちなみに今回の話は、排気ガス汚染という重要問題を解決してから実行してほしい。

「ワンダー高速道路計画」について

前回に続く時事問題シリーズ第2弾、日本道路公団を再生させる秘策について語りたい。

筆者の親しい友人に四輪駆動車愛好家がおり、以前に話をした際、ふと出た話題が、「なぜ高速道路の料金は高いか？」であった。聞けば公団は、新しい高速をつくって赤字が出ると、マイナス分を「すでにできてる各地の高速道路ぜんぶで分担し、料金上乗せする」というシステムをとっているのだそうだ。たとえば東名高速は完成して数十年、もう減価償却は終わっている。本当ならタダで走れるはずだ。しかし現実はいまだに高い料金。筆者の友人氏、「新しい高速道路をつくるとき、マジメに計算せずにつくりまくり、費用をほかに押しつけてる！」と日本の道路行政に首都圏の怒りをぶつけるのだが……しかし、だからといって現状のまま各地方に独立採算を強制するというのも、どこかズルがある。東京圏の繁栄とは、地方の犠牲の上に成り立っているところ、少なくないからだ。

そこで登場するのが、論理的妄想力を駆使した道路案……「ワンダー高速道路」である！

問題は、高速が赤字になることだ。どうすれば黒字になるか。たくさん車が来ればいい。どうすれば車が来るか。答えは簡単。ドライバーが一度は走ってみたい、と思うような道路を各地方につくればいい！　彼らの需要に合わせて、道路に大胆な娯楽性を取り入れるのだ！

たとえば〈スーパー暴走道路〉。直線距離200km、制限速度80kmキロ以上500キロ以下、墜落防護用の特殊防壁と緊急自動消化システム＆外科手術設備完備。ここを、アクセル全開で青春を浪費したい人々に（死んでも文句は言わないと宣誓してから）使ってもらう。迷惑千万な暴走族は一般の道路から消えて一石二鳥。

あるいは〈360度大回転ループウェイ〉。文字どおり道路がグルリと縦ループ、ここを時速150キロくらいで突っ走る。不必要にヘアピンカーブのある〈スズカ高速〉〈ジャイアントいろは坂ウェイ〉なんてのもよろしい。

のんびり景色を楽しみたい人々には〈ピットイン高速〉。全長数kmにわたって延々と緊急停止用車線があるだけ。後はアベックでいちゃつくなり、ドライブイン・カラオケで歌うなり、移動体通信利用の多人数ファミコンをするなり、各人の自由である。……などなど。

高速道路を高速娯楽施設に！

これぞ「ワンダー高速計画」の理念である。あとは日本道路公団が一日も早く発想転換することを祈るのみ。そうでなければ、またいつものとおり「分割民営化すれば赤字はどっかに消えちゃうもんね！」となるに違いない……。

我が人生はアナーキー

渋谷洋一

しぶやよういち
命を懸けたハイスピードとハイテクニックのなかに最高の高揚を感じ、前進がアドレナリン漬けになるまで走り続ける。パンクの精神をもつ、死に急ぎのスリルのジャンキー。快楽、官能の探究者。全財産を賭けるハイローラー。

人生とは"賭けて賭けて懸ける"

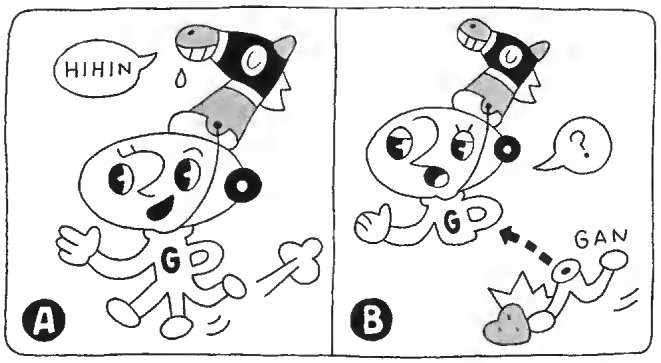
ミノルタα7 xiを買おうと、手に握り締めたなけなしの10万円。俺の生活費だ。カメラを買うためには、食費を削るしかない。それはすなわち、食うという豚のレベルの快楽を、芸術という美を追求し表現する、大脳皮質系の快感に変換するということだ。獣ではない人間としては当然の希求の行為。だが、気がつくと俺は、浅草の場外馬券売り場へ……。

ジャパンカップだ。勝負師としては、ここでカメラの最低構成ラインであるボディと28〜105ミリズームのセット代7万円。7万円を残して、あとの3万円を賭けるわけにはいかない。全財産を賭けてこそ男。負けるなんてことは、一切考えない。考えるのは、どの馬がくるかということと、元金が何倍にも膨れ上がった儲けた金で、何を買おうか、もっとビッグなどんな快楽に浸ろうかと、深く深く、本当に深く、思考するだけだ。しかし、頭のなかに描く最高の黄金勝利パターンに、実際にはまだ一度もはまったことがない。

しかし、どの馬がくるのか。日本の馬でさえわからないのに、外国馬ともなるとサッパリ。どれほどの資質や実力をもっているのかなんてのは、もはや勘だとか、想像だとかいうレベルの話だ。結局、凱旋門2着という実績をかって、イギリス馬、ユーザーフレンドリーから流すことに決めた。しかも大内、1枠1番。これだろう。マークシートにインクを擦り込み、ババアのカウンターへ。ユーザーフレンドリーから主要な馬を流したので、ユーザーフレンドリーがくれば当たったも同然。そうなれば、最低でも20万から40万の金になるぜ。

店番とかいう、まったくのクソッタレな仕事があるので、とりあえず、JRA、WINSをあとにする。当日馬場は重。しかも重馬場に強いナチュラリズムも押さえてある。ファッキンジョブのせいで、リアルタイムにレースを観ることはできない。しかしどうしても気になるので、弁当を買いにいくついでに、電気屋のテレビを見ることにする。

電気屋の前に着き、その大画面テレビを見上げたら……。映っていたのは、トウカイテイオー。



トウカイテイオーの騎乗上で岡部が手を振り上げている……。「胸の透くような素晴らしいレースでした」、アナウンサーの声が高ぶって震えている。

「なにぃ、トウカイテイオー!?」トウカイテイオーなんて買ってないぜ。すると、俺の金はどうなるんだ。この瞬間。このなけなしの金すべてを失ったときの瞬間。まるで、自分が世の中のときの流れから外れてしまったような感覚に陥る。自分だけがポツンと止まっていて、それとは関係なしに全宇宙がゆっくりと、本当にゆっくりと、動いているような感触。あえていうなら、周りの風景がゆったりとしたサインカーブを描き、まるでラスタースクロールしているように感じられる。神経が超過敏になっているが、まるでやる気がない状態。久しぶりだぜ。

この感触は、以前にも一度味わったことがある。いま考えると、本当に縛られていた不自由なリーマン時代。給料日、借金を返済しなければならないところで、WINSに足を運んでしまい、汗して働いた1カ月分の給料をそっくりそのまま小銭だけ残して、すってしまったときだ。あのときのショックは相当なものだったが、逆をいえばそれほどのショックを体験しようとしてもそう簡単には体験できないことを知り、それはそれでいい経験ができたと後になって思った。あれほどのショックはそれなりの身銭を払わなければ、味わえないのだ。しかし世の中には、ある、例えようのないどん底の気分を味わえないで死んでいく人間がいるのかと思うと、切に不幸だと思うぜ。痛みがなければ収穫なしだ。

バイトの片桐が、真っ赤な顔をしてトウカイテイオーが勝ったことを報告してきた。「いやぁ、感動しましたよ。涙が出るかと思った」

あっそ。涙が出るのはこっちだぜ。なんでもオグリキャップが引退するレース以来の感動的なレースだったらしい。俺も中継を観ていればまだそれなりの納得がいったかもしれない。「賭けて賭けて懸ける」これが私の人生における標語だが、いまは木梨のりゾーの「馬に賭けても、人生懸けるな。バーイ、のりゾー」という言葉が、頭のなかで何度もリフレインされている。

これから師走にかけて私は、どういう生活を強いられるのか。いつになくハングリーでスパルタンな生活を送ることになるだろう。それはそれで楽しみだぜ。だが、1年の締めくくりである有馬記念を勝負できないのが残念だ。チクショウ、誰か金を貸してくれないか。百万でも一千万でも、多ければ多いほどいい。

「賭けて賭けて懸ける」だ。ウォーッ、頭のなかでのりゾーの言葉がリフレインされている。

Carrot Club

キャロット クラブ

ホンダべるの
責任編集

♥乙女の気まぐれノート♥

こんにちは、女性のみなさんから寄せられたたくさんのおはがきに、感謝感激のホンダべるのです。そこで今回は、少しでも多くの声を紹介しようと、ちょっと模様替えをしてみました。題して"乙女の気まぐれノート"(笑)。ゲーセンとかに置いてある、お客が勝手に書き込めるらくがきノートのつもりだよん。ではさっそくいってみよー。

♥祝Carrot Club発足！　こういう企画を待ってました。ゲーム誌ってどうしても男性中心の企画が多いから、女性は買うのが恥ずかしくなったりするんですよね。もっと女性向けの企画が増えて、気軽に読めるようになれば最高。女性読者のみなさん、このコーナーが永遠に続くようにがんばりましょう。めざせ、大増ページ！

(茨城県　キノッピー)

♥Carrot Club発足おめでとうございます。とっても嬉しいです。さてコーナーの提案ですが、ゲームキャラや"すうくら"の投稿戦士など、男の子に対するラブコールのコーナーなんてどうでしょう。

(新潟県　KAREN　16歳)

べるのより：祝辞をありがとう！男性だけの企画はないのに、女性だけのページができて、私たちってラッキーだなあ。さて、いかにも乙女チックなコーナーの提案が来たわね(笑)。新コーナーに関しては、こんな意見も届いてますよ。

♥女性が選ぶＳＦＣソフトベスト5とか、私のこだわるこの1本なんてのはどうでしょ。私は主婦という立場上、そう頻繁に新しいソフトを買えないんです。いつもガマンにガマンを重ねて中古屋を利用している身としては、人気度や女性でもクリアできるかなどのデータや意見が気になるので、女性読者の声を参考にしたいんです。

(大阪府　ズエリン　29歳)

べるのより：てなワケで、提案のあった3つのコーナーへのおはがきを受け付けます。それでは、今回最後のお便りを紹介しましょう。

♥22号の春日部の春麗さん、あなたの気持ちわかります。私はガイル少佐が好き。ゲームキャラだろうが妻子持ちだろうが関係ない！そこで私もゲーセンに行ってみたんですが、みんなすごくうまいんですよね。実は私は下手の初心者。輪のなかに入れなくて……。

(埼玉県　クリス　14歳)

べるのより：乙女の相談室で掲載した、悩みに対するおはがきだね。こんな読者どうしの交流も大歓迎。

べるのお部屋♥

現在このコラムでは、私のゲーム歴を紹介してます。アーケード、家庭用ゲーム機と続いたんで、そろそろパソコンの話もしとかなきゃ。

小学生時代、無線や電子工作に興味があった私は、「初歩のラジオ」などの読者だったの。4年生くらいになると、それらの雑誌でマイコン（当時はパソコンとは呼ばなかった)が騒がれ出した。これが興味をもったきっかけ。以来、ＭＺ-80ＢやＰＣ-8001など、いろんなマシンを触ってきた。

いま、この原稿を書いているＰＣ-9801ＵＶ21は、古くてもなかなか買い換えられない思い出のマシン。というのも、高校生のときに某ファミコン誌で開催されたゲームコンテストの優勝賞品だからなんだ。あのころはシナリオとか、授業中に書いたりもしたなあ(笑)。

そんな経歴のおかげか、その後私は某パソコン誌のライターになれた。そして本誌で記事を書けるようになったのも、私が愛したマシンやゲームたちの力添えがあったからに違いないと思うんだ。感謝。

おはがき待ってます

Carrot Clubでは、女性読者のみなさんのおはがきをお待ちしています。おなじみ"乙女の相談室"や"乙女の気まぐれノート"、それから"ゲームキャラへのラブコール"や"女性の選ぶＳＦＣソフトベスト5"など、提案のあったコーナーへの投稿など、なんでも受け付けています。なお、採用された方には編集部特製テレカを差し上げます。

↓あて先はこちら！
〒108 東京都港区高輪
2-19-13 NS高輪ビル3F
ソフトバンク株式会社
The スーパーファミコン編集部
「Carrot Club」係

大阪府・バルアミー高屋

石鎚昭代の もう1回だけ言わせて！［第10回］

新作ソフトラッシュである。ユーザーは、たくさんのソフトのなかから、試しプレイもせずに買うものを選ばなければならない。これは一種の賭けである。

このコーナーでは、すでに発売されているソフトについて、そのいい点とよくない点を語っている。新作ばかりにとらわれずに、発売ずみのソフトを遊び込んだ人の意見を聞いてみてほしい。

今回のお題 スーパーガチャポンワールド SDガンダムX
（ユタカ・バンダイ）

ここがO
ユニットが魅力的
7体同時バトル
コンピュータの思考が速いこと
ハンデを細かく設定できること

ここがX
キャラがマニア向け
地形効果がわかりにくい
コンピュータの思考に弱点がある
地球上だけのマップがない

ガンダムはやっぱりSLG

最初のガンダムがテレビで放映されていたのは、オレが中学生のころだ。放映されている最中はそれほど人気はなかったと思う。友達に「面白いから見てみろ」と言われて見たときは、物語も終盤にさしかかったときだった。それまでのロボットアニメと違って、えらく大人っぽくて複雑で、途中から見たオレにはさっぱりわけがわからない。「ニュータイプって何？」「シャアって何者？」とか友達に聞いているうちに、オレもすっかりガンダムファンになっていた。

アニメ雑誌も買った。そのなかにはガンダムをネタにしたパロディマンガもあって、かわいくデフォルメされたアムロやシャア、そしてモビルスーツなどが登場するものもいくつかあった。そう、これがSDガンダムのもとなのだ。あれから十数年、本家ガンダムシリーズとともに、SDガンダムもいまだに人気絶頂である。

SDガンダムのゲームはいろいろあるけれど、どれもお子様向けで幼稚な感じがしてしまう。なぜ、ナイトガンダムとか武者ガンダムとか、亜流のものまで人気があるのかどうも理解できない。デザイン的に見てもゴチャゴチャしてるばっかりで、カッコイイとは思えない。オレが年寄りなのだろうか。

でも戦闘がアクションになっているSLGのSDガンダムシリーズだけは別。ファミコンの「SDガチャポン戦士2　カプセル戦記」やスーファミの「SDガンダムX」はけっこう気に入ってるのだ。

ガンダムの世界をゲームにするなら、その内容から見てもSLGかACTだろう。戦闘がACTになっているSLGという形は、ガンダムにぴったりだ。デフォルメされたモビルスーツのグラフィックもいいしね。

自分の好きなモビルスーツを使おう

キャラゲーのいいところは、やっぱりキャラクターが魅力的なこと。戦車Aとか自走砲Bとかっていうユニットより、ザクやサザビーのほうがずっと感情移入しやすい。ただ、TVや映画を見てない人には、何がなんだかわからないだろうな。オレだって、最近のモビルスーツはよくわからなかったが、「ガンダムF91」のビデオを借りてちゃんとチェックしたぜ。ガンダムをあまり知らない人も、このゲームをやって興味をもったらビデオを見てみよう。SDものは見てないけど、本家のガンダムシリーズはどれも面白いよ。

このゲームの売りの、最大7体同時の戦闘は、敵味方入り乱れてまさにガンダムな感じだ。楽しいけど、敵を狙って撃つなんてとてもできない。よって、自分は誘導ミサイルやインコムなど、アバウトな攻撃ができるモビルスーツを使おう。ビームなぎなたもいいぞ。

また、つい好みを優先してモビルスーツを作ってしまうのが、このゲームの楽しいところだ。安いのは、デナン・ゲー、ズサ、ガンダムMK-II、ドライセン。水中で戦うならもちろんカプールだ。高いのではサイコガンダムMK-IIやZZガンダム、ドーベンウルフ、ベルガ・ギロスあたりがオレのお薦めだ。バウは変形すると、「グラディウス」のオプション装備状態みたいになって、同じ方向に2発同時にビームを撃てる。これが実によく当たるぞ。

戦況に応じたバトルをしよう

この「SDガンダムX」がガンダムファンに人気があるのはあたりまえだが、キャラクター以外にもいいところはある。

ふつうの、戦闘がアクションじゃないSLG、たとえば「ファミコンウォーズ」では、ユニットどうしの戦い方はいつも同じだ。地形によって確率は変わってくるものの、全体の戦況から見たそのユニットの役割を戦闘に反映させることはできない。

同じように歩兵が戦車と戦う場合にも、状況によって戦い方が変わってくるはずだ。背後にいる補給車を守っている場合は、1人だけでも生き残ってほしいと思うし、敵にとどめを刺そうというときは、全滅してもいいから1両でも多くの敵を倒してもらいたい。

「SDガンダムX」にはそういう楽しさがある。戦闘がアクションなのだから、あたりまえと言えばあたりまえだが、これがなかなか面白い。ベースを占領したばかりのところに敵が襲ってきて、殺されてしまうとベースはもちろん、生産中のユニットまでもが敵のものになってしまう。生き残りさえすれば、次のターンにはユニットが完成して逆転できる。こんな状況で戦闘になったらひたすら逃げまくろう。生き残れば英雄だ。

これからはふつうのSLGの戦闘も、どう戦うか命令できるといいな。「ガンガンいこうぜ」とか「いのちをだいじに」とかね。

ちょっと言いたりないので、次回はハンデのつけ方を中心に、このゲームの遊び方について好き勝手言わせてもらおうと思っている。

●読者のみんなも徹底的に遊んだゲームについて意見を聞かせてほしい。封書かはがきで、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社 Theスーパーファミコン編集部「もう1回だけ言わせて！」係まで送ってくれ。採用者には特製テレカをプレゼントするよ。

TVゲームは是か非か

毎度お騒がせ大討論会

第11回 再び渡辺浩弐氏からの意見

（東京都・ハイテク評論家・30歳）

徹底的TVゲーム反対派＝“究極ゲームキラー”氏と、TVゲームの可能性を主張する評論家＝渡辺浩弐氏とのあいだの激論は、かつてない大きな反響をよんだ。しかし“究極ゲームキラー”氏の登場以降、議論の質がいささか低下してしまったことは否めない。読者の皆さんからも多くのご指摘をいただいてしまった。そこで、今回は再び渡辺浩弐氏に登場してもらうのだが、“究極ゲームキラー”氏に対する反論はさておき、議論が前向きな方向に修正されることを祈りたいと思う。「ゲームマニアは……」といった個人の資質に還元される問題ではなく、TVゲームの存在意義を問うような議論の展開を期待したい。

ゲーム業界の“閉鎖性”について

またまた貴重な誌面をもらってしまった。今後＜反渡辺＞のライターとして活動するという“究極ゲームキラー”氏とは、いずれ何らかの形で決着をつけなくてはなるまいが、これ以上このコーナーのなかで非難し合っていてもしかたないだろう。

彼との決着は、できれば個人的な面会によってつけるべきだと思われるが、どうしても必要ならば誌面での対談という形もありえるだろう。彼の＜TVゲーム否定論＞のなかに少しでもマトモな部分があるとすれば、それをテーマに対談することもできると思う。しかし、彼がぼくに対する個人的な攻撃に終始するのならば、彼との決着も誌面を割いてではなく、あくまで個人的につけていくべきだと思う。そういうことだ。

と、以上が“究極ゲームキラー”氏への提案なのだが、彼にはもうひとつだけ、真剣にいっておきたいことがある。それは「ゲーム業界はアナタの考えるような閉鎖的な場所ではない」ということだ。

彼が各雑誌への売り込みに失敗したのは、じつに気の毒なことだ。しかし、どこのだれともわからない人間が突然現れて「オレに書かせろ」と主張しても、それで「ハイ、ドーゾ」とばかりにページをくれる編集部などありはしないのだ。それはゲーム雑誌であろうとなかろうと、そういうものだ。

また、彼はゲームソフトの流通システムについても「メーカーにとってゲーム商売は、ソフトを雑誌で宣伝して問屋に売りつけるだけのことなのだ」と指摘した。これは、以前某ゲームメーカー勤務の中田氏が＜業界内部からのTVゲーム否定論＞として述べたことの受け売りだが、それは問題にしない。要するに、メーカーはエンドユーザー相手に商売をせず、問屋にソフトを卸してしまえばそれで終わりというシステムのために、メーカー側に「なんとかだまして売りつけろ」という傲慢な態度も生まれる、という指摘だ。

そういう状況はぼくも認めているし、問題もあると思うが、じつは逆に「おもしろい」と思うこともあるのだ。どういうことかというと、そういった粗雑な流通システムのなかでは、逆に商品の力がシビアに問われるということもあるのだ。

もし問屋が需要以上の商品（ゲーム）を小売店に卸したとして、そのゲームが大量に売れ残ってしまったとしたら、ほんの数日間のあいだにゲームの価格は半値以下に下がってしまったりする。このようなことは、ほかの業界ではまったく考えられない。ゲームソフトだけに特別な現象なのだ。

しかし、小売店は二度とその問屋のいうことを信用しなくなるだろう。また、問屋がメーカーに「だまされて」ゲームを需要以上に仕入れざるをえなかったのだとしたら、以後その問屋はそのメーカーのソフトを一切信用しなくなるだろう。

つまりゲーム業界は、あっというまに因果応報が返ってくる、じつに資本主義的なシビアな世界なのだ。だからぼくは、中田氏のような感覚の人間が営業をやっているゲームメーカーは、気の毒だが、そう長くもたないのではないかと思う。

そこで“究極ゲームキラー”氏にいっておきたいのだが、もしぼくが雑誌や問屋とナアナアの関係にあって、不当にライターを閉め出したり、仲の悪いメーカーのソフトを売れないように工作したりしているとしたら、それはすぐにぼく自身に返ってくるのだ。あっというまに、こんな原稿だって書かせてもらえなくなるだろう。

最後にもうひとつだけ書いておきたいことがある。ぼくは“究極ゲームキラー”氏の言動から、彼の思惑とは別のところで、TVゲームというメディアの大きな不幸を感じてしまったのだ。それは、ひとことでいうと「ゲームマニアはゲームマニアが嫌いだ」ということだ。これについては、ぜひ読者の皆さんの意見を聞いてみたいと思うのだが？

そのほかに寄せられたご意見から

●“究極ゲームキラー”氏はゲーム雑誌のライターになりたいというくらいだし、じつは自分自身もゲームが大好きなのではないでしょうか？　ゲームマニアって自分のことをゲームマニアだと認めたがらないですよね。そればかりか、ほかのゲームマニアのことを「オタク」とかいって嫌ったりしますよね。あれってフシギです（アンダルシアの犬・花のOL一年生・東京都）

●“究極ゲームキラー”氏と渡辺氏の低レベルの論争（ケンカ）が最高におもしろい。どうせならプロレスで決着をつけろ。電流地雷爆破デスマッチを望む（中野歩・20歳・大学生・茨城県）

●せっかく渡辺氏に原稿を依頼するのなら、もっと実のあるテーマで頼んだら？　ギャラ同じなんでしょ？（花本清・32歳・会社員・東京都）

●第5回の中田さんにひとこと。自分の仕事に誇りをもてず、オタクとヤクザのなかに身を置き、アブク銭で生きていくのがやり切れないと思うのであれば、辞めればよいことだと思います。どんな職業であろうと、大人の世界なんて大なり小なり、そんなものではないでしょうか。国を司る機関でさえ汚濁に満ちていることを考えれば、一般社会ではしかたのないことです。あなたは理想と現実の差をはっきり見ただけなのです。もし、あなたがそこに身を置き続けるのであれば、流通システムの改善をよびかけるなり何なりすべきでしょう。そういう努力をしていけば、あなたのいうような業界ではなくなるかもしれないと思いますよ。業界がよい発展を遂げるように、あなたもあきらめずにがんばってください（内海トヨ子・50歳・主婦・神奈川県）

●こんな論争止めたら？　結論なんか出るわけないんだし。何だかんだいってもゲームは楽しいんだし（藤丸・専門学校生・大阪府）

★読者のみんなも討論会にどんどん参加してくれ。TVゲームの是非について、みんなの自由な意見を書いて編集部まで送ってほしい。ただし、住所・氏名・年齢・学年（職業）は忘れずに書くこと。意見が採用された人には、もれなく編集部特製テレカをあげるよ。

宛先：〒108　港区高輪2-19-13　NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社　Theスーパーファミコン編集部内「毎度お騒がせ大討論会」係

ゲームの悩みを一気に解決

悩んでるタール人を救え！

Q ロマサ・ガで、ミルザブール城の裏口の鍵がどこにあるのかわからない。これがないとゲームが進まないよー。

／一宮市　異議あり太郎

A ミルザブール城のことはミルザブールの人に聞け。というわけで、まずは町の人とくに女の人に聞いてみよう。お城のなかでもちゃんと聞いてください。そうすれば必ず鍵がもらえます。

／東京都　のましり

Q 「ドラゴンボールZ」で、ナメック星で2つめのドラゴンボールを手に入れたあと、強い気を感じるとメッセージが出るのですが、宇宙船の位置がはっきりしないので教えてください。

／栃木県　永野秀樹

A 宇宙船は一度見失うと、探すのに手間がかかるんですよ。マップ左上のほう（マップ参照）にあるのですぐに行けるのでは？　それから、ここのボスキャラが強いんですよ！

／神奈川県　ジャストミート羊

Q 「スーパーチャイニーズワールド」で敵を簡単に倒す方法はないのでしょうか？

／香川県　マホステ

A あのゲームで簡単に敵を倒す方法はとくにありません。ただ慣れるしかないのです。

あえていうなら戦闘画面になったら、はじによってボタンを押し続ける。これしかないでしょう。

／埼玉県　りしまきり

Q 「レナス」でスクルー族の頼みを聞いて山に登ったんですけど、橋が壊れていて先に進むことができません。特別なアイテムが必要なのでしょうか？

／栃木県　南伸吾

A 山に登っても確かに橋が壊れていて前に進むことができない。町に行っても何もヒントはないし。どうしたらいいかというと、橋が壊れてるなら直すのです。直す道具は宝箱のなかにあるから捜してみましょう。

／千葉県　ラッキー７７７

注目の一本
「ドラゴンスレイヤー～英雄伝説」

今回の注目の一本は、パソコンゲームのヒット作。「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」です。

ドラゴンスレイヤーという名前は、昔からのパソゲーマニアならば一度は聞いたことがあると思います。その歴史はとても古く、ファンもとても多いゲームです。

今回の〝英雄伝説〟は、ほかのシリーズとは違いフィールドタイプのRPGになっています。戦闘システムにはとても便利な、オートバトルシステムがついていますし、レベルアップしたときに、自分でステータスをいじれるモードがあるのも面白いと思います。

このゲームは、ストーリーを楽しむために、あまり難しい謎解きや面倒な経験値上げなどをしなくてもいいので、町の人の話をよく聞いていれば、まずハマルことはないでしょう（増刊号も参考にしてくださいね）。

しかし、それでは注目の一本の意味がありませんので、今回はこのゲームを快適に進めるための注意点をいくつかあげましょう。

まず、このゲームの売りであるオートバトル。これはとても便利です。ほかのゲームのオートバトルと違い回復まで勝手にやってくれるので、ある程度死ななくなったらボタンを押しっぱなしにして、ほかのことをやっていても大丈夫なのでうまく使いましょう。

敵を倒すと、ほとんどのモンスターが、アイテムをもっているのもうれしいですね。なかにはお店で売っていないような、すごいものをもっている奴もいるのでいろいろ調べてみるといいと思います。

そして最後にマニュアルにも書いてあるのですが、魔法は１人７つまでしか覚えられないので注意しましょう。仲間と魔法がだぶったりしないように、またMPの消費量が多いものを１人に集中させないようにしてくださいね。

教えてちょだい

→ 「パチンコウォーズ」の、大阪弁をしゃべり防弾チョッキを着ているというところで、もう３カ月毎日やっているのに何がなんだかわかりません。絶対教えて!!

／北海道　寒いよー

→ 「真・女神転生」で〝わき見の壺〟を先に取ってしまい先に進めなくて困っています。どうしたらよいのですか？　教えてください。

／栃木県　Mr.I

→ 「真・女神転生」の新宿で、オザワと対決することができません。何度会話しても先に進めず困っています。教えてください。

／香川県　５億円

このコーナーでは、ゲームで悩んでいる人のはがきを大募集しています。わからないことがあったら、「悩んでるタール人」係までどんどん応募してね。

また、掲載されたみんなの悩みを解決してくれた採用者には、図書券500円分をプレゼント。

こちらは、「悩んでるタール人を救え！」係まではがきで送ってね。イラストを描く場合は白黒オンリーでお願いします。

「注目の一本」で取り上げてほしいソフトもはがき待ってます。

あて先　〒108 東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル　ソフトバンク㈱ The スーパーファミコン編集部　各係まで

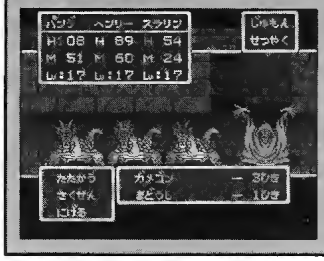
応募方法

1992年スーパーファミコン なんでもベストV ファイブ

1992年はスーパーファミコンにとって実質的には2年目に当たる年だった。ハードの普及台数の伸び、ソフト数の増加、各種周辺機器の発売などで、盛り上がった1年を、まじめなものも、変なものも取り混ぜてデータで見ていこう。

1992年スーパーファミコンソフトV

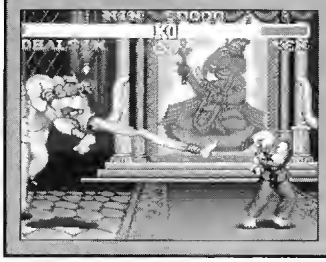
ベスト1 ドラゴンクエストV



エニックス

さすがはドラクエという感じ。発売日に徹夜行列ができたり、盗難事件が起きたり、と社会現象にまでなってしまうパワーはすごかった。

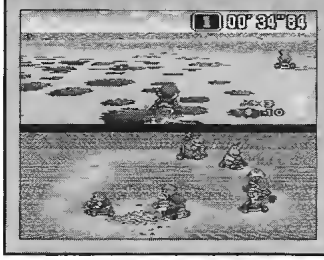
ベスト2 ストリートファイターII



カプコン

アーケードでの人気をそのままSFCにもち込んでしまったストII。今年のベストアクションゲームにふさわしい、堂々の第2位だ。

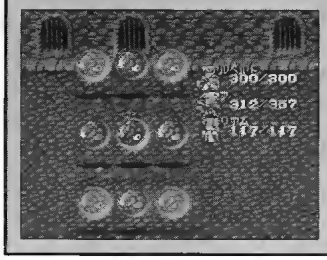
ベスト3 スーパーマリオカート



任天堂

あらためて任天堂の底力を見せつけたソフト。"羊の皮をかぶった狼"とはこのソフトのことだろう。本誌のタイムトライアル企画も好評だった。

ベスト4 ロマンシング サ・ガ



スクウェア

いつも何か新しいものを見せてくれるスクウェアの、フリーシナリオシステムを採用したRPG。1992年のSFCゲームを語る上で忘れられない1本。

ベスト5 マリオペイント

任天堂

家庭用ゲーム機での新しい遊びが示されたソフトだ。マウスという、新たな入力機器に対応する、初めてのソフトとしても注目された。

このソフトベストVは、任天堂の発表による1992年9月末現在の、出荷数の多い順番だ。「ファイナルファンタジーV」、「真・女神転生」、「三國志III」、などの10月以降に発売された話題のソフトは、データに含まれていないわけ。残念だが、この記事を作成している時点での最新データが、9月末のものなので仕方がない。しかし、9月末のデータでもこうして並べてみると1992年のスーパーファミコンソフトベストVと呼ぶにふさわしい顔ぶれだとは思わないかな？

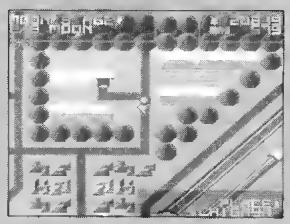
目新しい新作ゲームばかりをもてはやすんじゃなく、このベスト5ソフトや、ほかの発売中ソフトで遊ぶのもいいんじゃないかな。

ベストVには入らなかったが…

ファイナルファンタジーV

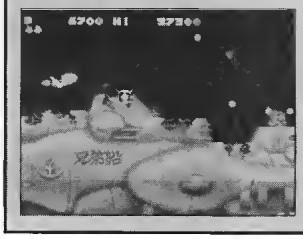
シリーズ最新作。いま現在の人気はダントツのNo.1だろう。

真・女神転生



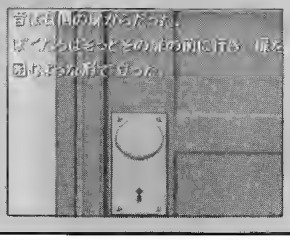
独特の世界感をもったソフト。一度はまると抜け出せないぞ。

パロディウスだ！



1992年のベストシューティングゲームといえばこれか？

弟切草



サウンドノベルの名の通り、臨場感のある効果音がいい。

ジャンル別発売ソフト数 ベスト

1	アクションゲーム(ACT)	42本
2	ロールプレイングゲーム(RPG)	21本
3	スポーツゲーム(SPT)	20本
4	シミュレーションゲーム(SLG)	16本
5	レースゲーム(RAC)	12本

1992年に発売されたソフトのジャンル別の数だ。1990年、1991年の合計は、ACT12本、RPG10本、SPT11本、SLG 8本、RAC 2本だった。1992年にどれだけたくさんのソフトが発売されたかがよくわかる。

格闘アクションゲームの流行が目立つ1年だった。

発売ソフト数の多い会社 ベスト

1	光栄	7本
2	カプコン	5本
2	アスキー	5本
2	コナミ	5本
2	ジャレコ	5本
6	タイトー	4本
6	ナムコ	4本

各社に共通するのは、パソコンや、ゲームセンターなどで、たくさんのゲームを出しているお馴染(なじ)みのメーカー、ということだ。技術力、スタッフの多さも重要だろうが、自社のゲームを移植しなければこれだけの数のソフトをリリースするのは不可能だろう。

タイトル(サブタイトルを含む)の長さ ベスト

1	まじかる☆タルるートくん MAGIC ADVENTUER	26文字
2	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語 ～大いなる遺産	23文字
3	ザ・グレイトバトルⅡ ラストファイターツイン	21文字
4	スーパーガチャポンワールド SDガンダムX	20文字
5	スーパープロフェッショナル ベースボールⅡ	20文字

・～は除いた文字、記号の数を数えてみた。しかし、バンダイグループは1～4位を独占する圧倒(あっとう)的な強さ(?)だった。本当に長いタイトルばかりだ。グループ内に、偉い人から、「タイトルは、長くすること」などというお達(たっ)しが出てたりして(そんなわけないって)。

すうくらマンガ天国のネタ ベスト

1	ストリートファイターⅡ	36回
2	ファイナルファンタジーⅥ	19回
3	ゼルダの伝説	8回
4	ドラゴンクエストⅤ	7回
5	ロマンシング サ・ガ	6回

マンガのネタに使われるかどうかは、人気に直結しているのではないだろうか? と考えて調べてみたこのデータ。やはり予想に間違いはなかった。

特徴としては、キャラクターが個性的なゲームが多く使われていることだろう。

ベスト じゃないけれど…

パソコンからの移植ゲーム	27本
海外からの輸入ゲーム	9本
他機種からの移植、続編	31本
アーケードからの移植ゲーム	21本
原作のあるゲーム	33本

※データは、12月末現在のものです。

多いだろうとは思っていたけれど……。海外で発売されている、スーパーNES版のソフトが日本へ輸入(?)されるケースがだんだん増えてきているようだ。しかし、左の5つの項目に当てはまらないソフトの方が少ないというのは、少しばかりつまらない。みんなも、ほかの機種やパソコンで見たこともない、すごく面白いソフトに驚(おどろ)かされてみたいとは思わないだろうか?

ま、面白ければそれでいいのかもしれないけど。

というわけで…

いろんなデータで1992年のスーパーファミコンの動向を振り返ってきましたが、いかがだったでしょう? 納得(なっとく)のいくデータ、予想外のデータ、いろいろあったと思うけど、これから発売される予定のソフトにも期待作は多いし、CD-ROMの話なんかもチラホラと聞こえてくるし、1993年もスーパーファミコンで楽しめるのは間違いなしだ。

特別企画 年末年始はナムコが熱い!!

全国のゲームボーイユーザー、バーコード野郎に朗報！

BARCODE BOY™で熱冬宣言!!

ナムコが12月25日に発売する「バーコードボーイセット」(定価8,300円)が、バーコード野郎たちの話題を独占しそうだ。

このセットに含まれるゲームボーイ用バーコードリーダー「バーコードボーイ」は、本体に付属の5芯ケーブルで接続するだけで、共通商品コード用バーコード（JANコード）はもちろん、文字や図形までもデータとして読み取ることができる、パワフルなマルチリーダーだ。ソフトの交換(こうかん)によって、さまざまな遊び方が可能になるという設計(せっけい)もうれしい。もしキミがゲームボーイユーザーなら、これは迷わず買いだと思うぞ。

バーコードだけでなく文字や図形までも読み取れるパワフルなリーダーだ。

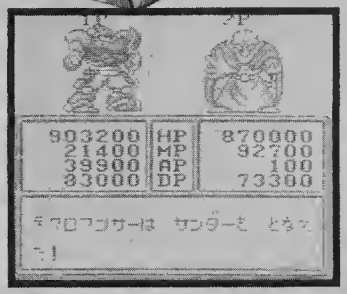
コンパクトにまとまった「バーコードボーイ」だが、ソフトを交換すれば競馬・野球・RPGなど(すべて計画中とのこと)、遊び方は大きく広がってくる。これは熱くなりそうだ。

Battle Space

このセットには専用ソフト「バトルスペース」が入っている。どんなゲームかというと……。

まず、読み取ったバーコードに対応して固有(こゆう)のパワーをもった戦士が作られる。やはりさまざまなバーコードでテストして、最強の戦士を見つけ出すのが必勝法になりそうだ。プレイモードは、対コンピュータの1Pモード、2人対戦の2Pモード、2人自動対戦のオートモードの3種類あり、戦闘はコマンド入力型だ。友だちと遊ぶのが楽しそうだよね。

作ることができるキャラは騎士・魔法使い・悪魔など約100種類。たとえば同じ騎士でも、読み込むバーコードによってパワーが大きくちがってくる。最強のバーコードはどれだ!?



戦闘はコマンド（攻撃・魔法・道具・回復・特殊の5種類もある）入力型だが、1ターンずつ入力するのが面倒な場合はオートを選択してもいい。これは親切なシステムだよね。

キミだけの最強の戦士を探せ！

というわけで、今回読者のみんなに与えられる使命は「バーコードボーイセット」を買って最強のバーコード戦士を探し出すこと。みんなの身の回りにあるさまざまなバーコードを「バーコードボーイ」と「バトルスペース」を使って読み取り、HPが高いバーコードが見つかったら封書で編集部「ナムコ係」まで送ってくれ。何についていたバーコードかを忘れずに書いて送ってね。HPが最高のバーコードを送ってくれた人には編集部特製のステキな賞品を進呈するぞ。'93年1月20日消印有効だ。さあ、最強の戦士を探せ！

©1992 NAMCO／SOFEL

りえ・貴も

お正月はご飯食べて仲よく「スーパー大相撲」だって!?（んなわけないか〜）

ＳＦＣ「スーパー大相撲〜熱戦大一番」は好評発売中。りえ＆貴もやってるのかな？

ナムコはＳＦＣ「スーパー大相撲〜熱戦大一番」の発売を記念して、「ご飯食べてから相撲だ！」というキャンペーンを行っているぞ。これは、ろくにご飯も食べずに日夜ゲームに取り組んでいる全国のゲームファンのみんなに、お腹いっぱいご飯を食べて力をつけてもらい、さらにゲームに精進してもらおうという、ナムコならではの心温まる（？）キャンペーンなのだ。というわけで、賞品はズバリお米！　もりもり食べてがんがんゲームやっておくれ！

キャンペーン応募方法

応募方法は以下のとおり——①期間：1992年12月１日〜1993年１月31日（消印有効）　②賞品：１等（横綱賞）お米一俵（全国共通お米券60kg分）10名、２等（大関賞）お米５kg（同５kg分）100名　③応募方法：官製ハガキに住所・氏名・年齢・性別と「お米希望」を明記して申し込む　④宛先：〒146 東京都千鳥郵便局私書箱17号 ㈱ナムコ ナムコット係　⑤発表：賞品発送をもって代える——てなわけでいますぐポストへGO！

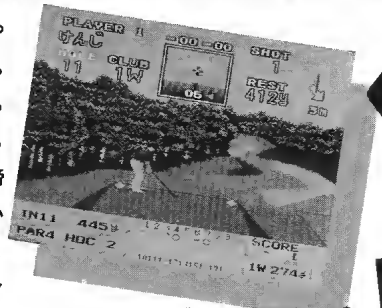
ナムコから 本誌読者だけに クリスマスプレゼント!!

まだまだあるぞ。今回は本誌読者のみんなにナムコから特別のクリスマスプレゼントもあるのだ。ナムコがＳＦＣ用に発売した「スカイミッション」、「コズモギャング ザ ビデオ」と、発売予定の「ナムコットオープン」。この３本のソフトを各３名にドドーンとプレゼントしちゃうぞ。

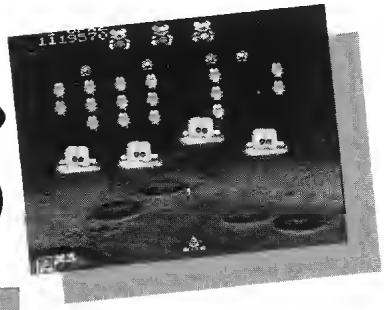
クリスマスとお正月が続いてやってくるこの季節。ソフトをいちばん入手しやすい時期ともいえるのだが、世は不景気ということもあり、お父さんの財布のヒモも締まりがちだ。枕を涙で濡らしている少年少女も多いのでは？　そこで、ナムコからこの太っ腹なプレゼントというわけなのだ。

応募方法

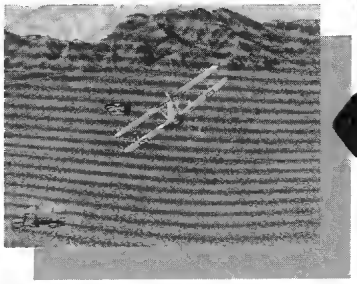
ハガキに希望ソフト名・住所・氏名・年齢・職業（学年）を書いて、編集部内「ナムコ係」まで送ること。12月31日消印有効だ。当選者発表は１月22日発売の本誌にて。「ナムコットオープン」は発売後の発送になるのでヨロシク。



ナムコットオープン
1993年１月29日発売予定
３名



コズモギャング ザ ビデオ
1992年10月29日発売
３名



スカイミッション
1992年９月29日発売
３名

©㈱ナムコ ©1992 NAMCO HOMETEK INC.

メーカー伝言板

Message to You

このコーナーは各ソフトメーカーさんから、読者のみんなに生の声を伝えるコーナーだ。
担当さんの近況や意外な新作情報を知ることができるかも？

ナツメ

「奇々怪界〜謎の黒マント」絶賛発売中です。クリスマスプレゼントはもらったかな？　お年玉で何を買うか決めたかな？　まだ決めていないキミ、迷っているあなた。「奇々怪界」に決定しよう。面白さはオリジナルを超えているというような、メーカーにとっていちばんうれしい声を多数いただいています。「奇々怪界」に決めた。

アイジーエス

IGSでは、年末年始皆さんに喜んでいただけるように4本のソフトを一気に発売します。SFCでは、「哭きの竜〜麻雀飛翔伝」「エイリアンVSプレデター」「ブライ八玉の勇士伝説」。FCは、「Jリーグファイティングサッカー」です。4本ともジャンルが違います。ぜひお楽しみください。IGSは93年も全力投球でいきます。　（古澤）

イマジニア

メリークリスマス!!　忘年会に忙しい日々が続きますが、読者の皆さんはいかがお過ごしでしょうか？　イマジニアは年が明けての93年には、1月「ポピュラスII」、2月「シムアント」、3月「パワーモンガー」とマウス対応のSLGを続々と発売します。ボーナスやお年玉をイマジニアに費やしましょう。ではよいお年を。

DATAMポリスター

「負けるな！　魔剣道」ついに発売！　データムが贈るSFCソフト第3弾は、剣の達人の女子校生“剣野舞”(つるぎのまい)が、登校中に現れる妖怪どもを倒していく痛快コミカルアクションゲーム。初回特典のミニCDは人気声優、三石琴乃が唄うイメージソングと、ゲームの説明を収録したスグレもの。93年のアイドルは“舞”に決定!!

メサイヤ

今回の「らんま1/2」は、13のキャラが使える。らんまとパンスト太郎が、それぞれ変身前と後があるうえに、隠れキャラ八宝斉が今回も登場するので13です。

なお、「超兄貴」を作ったメサイヤの作品だから、この「らんま1/2」にも兄貴のにおいが漂っているのではないかと心配する諸君。安心したまえ。アニキ〜っ。

ミサワエンターテインメント

A HAPPY NEW YEAR!!　ミサワからは新年にふさわしくSFC初のラグビーゲーム「ワールドクラスラグビー」を発売します。3Dのスクロールが滑らかで、ラグビーファンでなくても楽しめるゲームです。

来年は今年以上に、読者の皆さんの期待に応えられるようにガンバリます。

データイースト

ナンにも束縛されない、賞金稼ぎのPRG「METAL MAX2」。前作で絶賛された戦車システムはもちろん、指名手配モンスターや、新鮮な死体を求める“ドクターミンチ”などの変なキャラクターが大幅増量（当社比）！

大金持ちになるか、最強の賞金稼ぎになるかはプレイヤーしだい！　発売間近、乞うご期待!!

ヒューマン

緊急速報！　あのスーパーファイプロが帰ってきた!!　4人同時プレイをひっさげて、君たちにまたも挑戦するスーパーファイプロ2！

前作と同じ8M・8,500円で25人のレスラーと4人同時の追加は、なんの策略か！　ただのお買い得か!?

数々の謎を残し本日発売されるスーパーファイプロ2!!　以下緊迫の次号を待て!?

ハドソン

お待たせしました！「エルファリア」ついに登場です！　松下進氏の絵と、三枝成彰氏の音楽の共演。従来の装備という概念を超えたメルドシステムなど、魅力満点のRPG大作です。

架空の世界エルファリアを舞台に、総勢16人が繰り広げる大冒険！　物語中盤に、あっと驚くストーリー展開が……。お楽しみに！

タイトー

メリークリスマスですね。みなさんはどんなクリスマスでしたかね〜。それと今日は「大爆笑・人生劇場」の発売日です。ぜひ買って遊んでください。本当に面白いですよ。ただし、あまりはまりすぎて、ケンカにならないように注意してくださいね。ではでは、よいお年を……。

（タイトー　かーしま）

ボク、どらぼっちゃんだぼっくん!?

超魔界大戦どらぼっちゃん

RPG 8M

■ナグザット■93年3月下旬発売予定■8,800円■バッテリーバックアップ

"どらぼっちゃん"ってだ〜れ?

ナグザットから来年3月に発売が予定されている「超魔界大戦どらぼっちゃん」は、かわいい〝どらぼっちゃん〟が主人公のアクションRPGだ。魔界に住む〝ドラキラヤ〟というモンスターの王子であるどらぼっちゃんが、魔界の危機を救うため大活躍するのだ。

ナグザットのイメージキャラクターでもあるどらぼっちゃんが、帽子やマントを使って敵を倒しながら進んでいく姿はかわいいの一言。しかも、やられたときのアクションなどもいろいろと用意されているから、見ているだけでも楽しいRPGなのだ。

じいやに見送られて、ひとりで旅立つどらぼっちゃん。羊の〝しつじ〟もいるぞ。

父上のペットも登場。しかしすごいペットだ。

どらぼっちゃんの行く手には、いろいろな冒険が待ってるぞ。

基本は楽しいアクションだ!

どらぼっちゃんの攻撃方法は2種類。身につけたマントを振り回してのマントアタックと、かぶっている帽子を飛ばしてのハットアタックだ。ハットアタックは、アイテムを手に入れてレベルアップさせることにより、自動的に敵に向かって飛んでいくようにもなるのだ。ほかにも魔法が使えるようになるカードや、いろいろなアイテムもあるぞ。

くるくる回って攻撃する、マントアタック。あまり回りすぎると、目を回して、しばらく動けなくなるのだ。

攻撃ボタンをしばらく押しっぱなしにして放すと、帽子を飛ばすハットアタックだ。パワーアップもできる。

NPCもいるぞ!

どらぼっちゃんが主人公ではあるけれど、仲間になるキャラクターも何人か登場するのだ。

NPCは勝手に動いて敵を攻撃してくれる、かわいい奴だ。

STORY

とおい とおい むかし
このちきゅうには わたしたちのにんげんかいとは べつのしげんに モンスターたちがすむまかいが ありました。

まかいには 3つのくにがあり ドラキラヤ バンパレラ オオワルサー の3にんの おうさまが 1000ねん こうたいで だいおうを つとめておりました ところが あるひ……

99だいめの だいおうに なった あくしん オオワルサーは あとの ふたりの おうさまたちを やっつけて まかいを ひとりじめ しようと かんがえました

おそろしい モンスター ぐんだんを ひきいた オオワルサーの まえに まかいは つぎつぎと しんりゃくされて いきました あやうく なんを のがれた バンパレラの ひめ カミーラは ドラキラヤの おうじ どらぼっちゃん のもとへ たすけをもとめ いそぐのでした……。

どらぼっちゃんモニター募集のお知らせ

ナグザットでは「超魔界大戦どらぼっちゃん」のモニターを大募集!! モニターに選ばれると、お貸しするサンプルROMで、発売前にどらぼっちゃんが遊べるのだ。そして、簡単なアンケートに答えると、発売後に「超魔界大戦どらぼっちゃん」の完成品をプレゼント!!

●どらぼっちゃんの面白さをいち早く知りたい人は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)・電話番号・プレイするにあたっての意気込みを明記のうえ、必ず封書にて応募してください。

●グループ参加の場合は、代表者の住所・氏名・年齢・職業(学校名)・電話番号・自分たちのグループの意気込みを明記のうえ、プレイする人数・氏名・どんなグループなのかも明記してください。

●資格:年齢・性別は問いません。(未成年者は保護者の承認が必要です)グループでの参加もOK。

●締切:92年12月末日必着

●発表:選ばれた方にはナグザットより、お電話させていただきます。

●あて先:〒112 東京都文京区音羽1-1-1 音羽島根ビル(株)ナグザット「どらぼっちゃんモニター募集係」まで

©1993 naxat soft/©RED

シンプルで奥の深い戦車ウォー・シミュレーション

鋼鉄の騎士

SLG 8M

■アスミック■93年2月19日発売■9,800円■バッテリーバックアップ

東部戦線の新しい歴史をきみが作れ

第2次世界大戦下のドイツ東部戦線。勇猛で知られるドイツ機甲師団はソ連の首都モスクワをめざし、はるかなる進撃を開始したのだが……。

これが2月19日発売となるアスミックの「鋼鉄の騎士」の背景となる舞台だ。プレイヤーはドイツ機甲師団の中隊長として10台の戦車を指揮し、モスクワの陥落をめざすのだ。

「鋼鉄の騎士」は、同名のパソコン版ソフトもあって高い評価を受けていたが、SFC版では、さらにRPG感覚の新しい味つけをくわえて、魅力あふれるSLGになっている。話題のマウスにも対応していて、操作はいたって簡単。

1 カンタンルールに奥の深い戦闘

それぞれの都市での目的は敵戦車の全滅か敵司令部の占領。命令は戦車の移動と攻撃だけ。生産や補給もないからプレイヤーは戦闘に専念できるぞ。また、いままでのシミュレーションにあったヘックス画面がないから、自由度はぐっと高まった。コンピュータの思考時間は超高速で待ち時間のイライラはないといっていい。

では単純なゲームかといえば、これがかなり奥が深い。森のなかからの待ち伏せ、建物を盾にしての攻撃など戦略は多岐にわたる。

おお、こんなところに敵が！

めざせモスクワ、攻略するのは7つの都市だ

最終目的地モスクワをふくめ、攻略する都市は7つ。プレイヤーは広大なソ連領を駆け巡る。

その一つひとつの都市に対して進行、防御、撤退の戦略が選べる。十分な戦闘力があるときには侵攻を、搭乗員のレベルを上げたいときには防御、厳しい戦況下では撤退と、部隊のレベルに合わせた選択が必要だ。

2 的確な判断で敵装甲を貫け

敵戦車を倒すための戦略はさらに奥が深い。一つは装甲の弱い側面や背後をとること。もう一つは性能に合わせた距離で撃つこと。当たっても装甲の厚さや距離によっては砲弾が貫徹しない。的確な判断で撃てば、敵戦車は大破、炎上する。カ・イ・カ・ンの瞬間だ。

やった！　砲弾が敵の装甲を貫通

3 緻密なデータ、リアルな設定

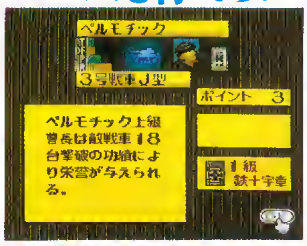
知らなくても楽しめるけど、知ってるともっと楽しいのが戦車のデータだ。敵味方32種類の戦車はすべて実在したもの。射程距離、砲塔の口径、防御力、スピード等が完璧に再現されているぞ。

もう一つリアルなのは、季節の変化。1ステージ1カ月で時間が進行するから、ソ連特有の厳しい冬季での戦闘が要求されることも。

登場戦車はリアルな設定

雪の平原を行け

エースを育てろ！



成長したエース、頼むぜ！

負傷すれば一時戦線離脱

壮絶な戦死
ううう、つらいぜ

10人の搭乗員は敵を倒すごとに射撃能力が上がり、強くなるんだ。エースを育てることがこのゲームのもう一つの魅力。戦果に応じて勲章や昇進、さらには強力な戦車が与えられるぞ。

成長した隊員は頼りになる。しかもプレイヤーの戦友だ。だからゲームにのめりこめるってわけ。

そんな隊員が戦死したり、負傷したときには、軍部から補充隊員が。だれを育てるか迷うぜ。

©1991 GENERAL SUPPORT © 1993 ASMIK

キクニなセンスが爆発したニュータイプ麻雀ゲームだ！

喜国雅彦の雀闘士銅鑼王

TAB 8M

■ＰＯＷ■２月19日発売■8,900円■マウス対応

神雀界に平和(ピンつじゃないぞ)を取り戻すのだ！

「それなら麻雀で勝負だっ！」ってノリの麻雀漫画。そんな喜国雅彦氏ならではのノリの、まさになんでもありといった感じのゲームが、この「雀闘士銅鑼王」だ。

なんのへんてつもない、ごく普通の高校生・剣太郎がこのゲームの主人公。ふとしたことから幽体離脱が趣味の雀闘士銅鑼王の体に乗り移ってしまった剣太郎は、何がどうなったのかわからない。そんな剣太郎に追い打ちをかけるがごとく、雀皇の神雀界征服が襲いかかってくるのだ。

はたして、銅鑼王（剣太郎）は雀皇の刺客を撃ち破り、雀皇にさらわれたアテナイデ様を救い出せるだろうか？

雀闘士銅鑼王の体に乗り移ってしまったことを知った剣太郎。

剣太郎は元に戻れるのか？ リーパイで実力が試されるのだ。

対戦もできるぞ!!

ストーリーを楽しむモードとは別に、いままで戦ってきた相手と対戦できるモードもある。

コスモをためろ！ 必殺技の数々だ!!

究極奥義 ロザン小四喜だ!!

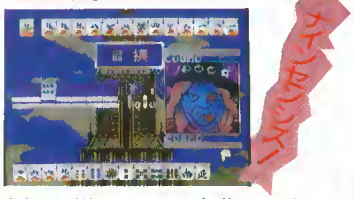
銅鑼王の必殺技、「ロザン小四喜」。４種類の風牌が最低でも対子で積み込めるぞ。あがったときの攻撃力は凄いが、成功する確率が高いとはいえない究極の必殺技なのだ。

このゲームでは、基本的に敵と１対１で戦う２人打ちとなる。そのため、２人打ち麻雀ならではの必殺技がいろいろ出せるのだ。

必殺技を出すためには、〝コスモ〟を溜める必要があるのだが、このコスモはツモを繰り返すごとに少しずつ増加していき、画面右中央に表示されるメーターがいっぱいの状態を示したとき、必殺技が使えるようになるのだ。

最初のうちは、必殺技も貧弱なものしか使えないが、敵と戦い、牌衣のレベルがアップしていくと、強力な技が使えるようになってくるのだ。

敵も使ってくる!!



雀皇の必殺技ナインセンシズ。第１ツモで純正九連宝燈をあがってしまう究極の技だ。

銅鑼王くんと愉快な仲間たち

銅鑼王にはともに戦ってくれる５人の仲間がいる。半荘の途中でもこの仲間と交代することも可能。

下の写真を見れば一目瞭然。各人とも個性派ぞろい。そのうえ、得意とする技も違っているので、配牌に合わせてメンバーをチェンジさせながら、有利にゲームを展開していこう。

ところでこのゲーム、実は「聖△士○矢？」のパロディーなのだ。みんなは気づいたかな？

実は剣太郎の 銅鑼王

風牌を司る雀闘士。配牌に小四喜を積み込み〝ロザン小四喜〟、強制的に流局にもっていける〝ペガサス流局拳〟などの得意技を使う。

ピンズの タンキ

筒子を司る雀闘士。銅鑼王とは幼なじみ。配牌を筒子と総とっかえする〝ロイヤルデモンピンズ〟という強力な必殺技の持ち主なのだ。

マンズの サリー

萬子を司る雀闘士。仲間のなかでは紅一点。ツモを強制的に萬子に変える〝レッドニードル〟、萬子積み込み〝レッドボンバー〟が使える。

ソウズの シリュウ

索子を司る雀闘士。なかなか美形。うまくいくと四暗刻単騎にまでなる〝緑一色積み込み〟が使える。〝ロザン緑一色〟は強力な一言になるだろう。

©喜国雅彦 ©1993 Planning office WADA.

エイリアンの鳴き声がGOOD！

エイリアンVSプレデター

ACT 8M

■アイ・ジー・エス■1月8日発売予定■9,800円

西暦2493年、人類はその行動圏を銀河系以外にまで広げていた。

そのなかの地球型惑星である、VEGA 4の中心都市ニューシャンハイで、地下鉄工事中に寄生生命体エイリアンの卵が発見された。

眠りからさめ、暴れまくるエイリアンを前に、人類はなすすべもなく、最後の手段として全宇宙に救援信号を送った。その信号を受け取ったのは、なんと、エイリアン狩りをしていたプレデターだった。いま人類の運命はプレデターを操るキミに委ねられたのだ……。

ここ、地球型惑星VEGA 4にて物語は始まる……。

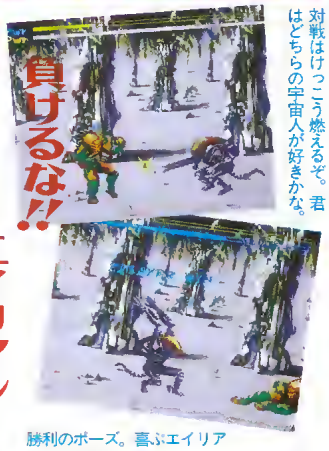
2Pモードで対戦プレイも楽しめるぞ！

プレデターを操り、VEGA 4の平和を守れ！

このゲームの1Pモードは、プレデターを操り、暴れ狂うエイリアンどもを、狩りあげていくもの。そして、2Pモードではエイリアン対プレデターの白熱した対戦ゲームが楽しめる、お得なソフトである。

1Pモードは、全部で6ステージ。エイリアンたちを倒す武器、パワーアップ、1アップなどのアイテムが出てくるので、エイリアン狩りにうまく使いこなそう。コンティニューは3回までOKだぞ。

PLAY 2は対戦モード。二人でなかよく遊ぼう。



対戦はけっこう燃えるぞ。君はどちらの宇宙人が好きかな。

勝利のポーズ。喜ぶエイリアンの姿が見られるぞ。

プレデターの技の数々

パンチ

Yボタンでエイリアンにパンチを食らわす。しかし、一発で致命傷を負わせられるほどの威力はもちろんない。最も基本的な技だ。

アッパーカット

Yボタンでパンチを連打し続けると、最後の決め技として、エイリアンに強烈なアッパーをお見舞いすることができるのだ。

スライディング

十字キーを右または左に2回連打してダッシュをさせてから、Aボタンを押すと、敵の足元にスライディングできる。

ディスク攻撃

ディスクを拾うと、一回だけミサイルのように発射することができる。しかし、このアイテムはあまり威力があるとは言い難い。

やり投げ

アイテムのなかでこいつがいちばん役に立つ。なにしろ画面の端まで、敵を貫通しながら飛んでいく。迫力満点のアイテムだ。

透明っ!!

クリアーボールを取ると、プレデターがしばらくの間透明になる。もちろん、エイリアンには姿が見えないので、余裕で攻撃できる。

アイテムをうまく使って攻撃だ！

エイリアンのボスを倒せ！

エイリアンは寄生生命体なので、その寄生した生物の特徴を受け継いで成長する。同じエイリアンといっても、犬に寄生したやつと魚に寄生したやつとでは姿カタチはもちろん、能力なども違うのだ。このゲームでもやはりいろんなタイプのエイリアンが登場するぞ。

各ステージのボスもやはりエイリアンだ。ステージごとに違うタイプのボスが待ち受けているが、こいつがとても厄介なやつなのだ。でかいうえにすばしっこい。そしてもちろん、とっても固いのだ。

ALIENS vs. PREDATOR TM & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights reserved. © 1993 IGS Corp. Sublicensed From Activision.

夢のなかへ行ってみたいと思いませんかぁ

バートの不思議な 夢の大冒険

ACT

8M

■アクレイムジャパン■ 2月発売予定■8,800円(予価)

バートがスーファミで大活躍!!

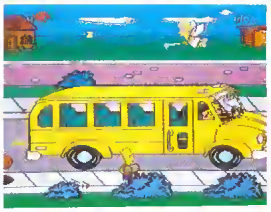
アクレイムジャパンのシンプソンシリーズの第2弾が早くも登場するぞ。今度の主人公はバートだ。

宿題をしながら、つい居眠りをしてしまったバートは、宿題が風で吹き飛ばされた夢を見る。それがバートの悪夢の始まりだった。

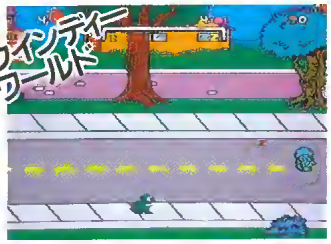
悪夢のなかで宿題をすべて取り戻さないと、目が覚めたときに"F(不合格)"というキビシイ現実が待っているぞ。

バートかめずらしく宿題をしていると……。

ついつい居眠り。身に覚えがあるでしょ。



スクールバスにひかれると、ダメージを受けるのだ。



夢のなかのリサは意地悪!　魔法でバートをカエルに変えてしまうんだ。

➡夢のなかにはまた夢が5つあるのだ

悪夢の世界で、紙がふわふわ飛んできたらラッキー!　それが宿題だ。ジャンプして宿題の上に着地しよう。宿題を取り戻すための夢のまた夢の世界が待っているよ。

夢のまた夢は全部で5種類。その種類は、宿題に着地した直後にくぐったドアの色でわかるんだ。

夢のまた夢を1回クリアするごとに、8枚ある宿題を1枚、または2枚取り戻せたことになるぞ。ああ、学生ってツラいのね……。

バート少年ミクロの血闘

赤ちゃんマギーの謎の寺院

大怪獣バートジラ

正義の味方空飛ぶバートマン

イッチー&スクラッチーのドタバタハウス

3D的思考ができれば一人前!

Q＊bert3

PUZ

4M

■バップ■ 1月29日発売■7,000円

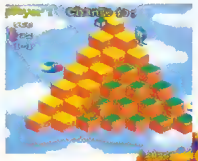
アメリカ生まれの3Dアクションパズル

ちょっと懐かしい、アーケードにも登場した3Dアクションパズル「Q＊bert」の最新作がリリースされる。

ルールはとても簡単。すべてのブロックの色を変えることができれば、それでラウンドクリア。色を変えるためには、マイキャラがブロックの上を「通過」するだけでいいんだ。

もちろん敵キャラクターに触れたり、ブロックの山(?)から落ちたりすると、ミスになってしまうので注意しよう。

右上、右下、左上、左下……と、上下ナナメ移動がアクションの基本。あせらず、じっくり操作をものにすれば、きっと3Dの世界を跳びまわる快感がクセになってしまうハズ。シンプルなゲームほど、奥が深いのだ。



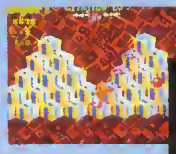
いろいろな種類のブロックがあるのだ。あせらず色を変えていこうね。

あれれ

敵キャラに触れてしまうと、ミスになってしまう。混乱しているマイキャラがかわいい。

ポーズをかけると……

プレイ中にポーズをかけると、プレイフィールドの全体図とマイキャラの位置、そしてブロックの色の状態が、一目でわかるように表示されるんだ。敵キャラの位置までは表示されないけれど、なかなか便利な機能でしょ?



全体を見わたせるぞ!

[バートの不思議な夢の大冒険]　THE SIMPSONS TM & © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

宇宙シンジケート・マーガを壊滅せよ！

コスモポリスギャリバン(仮)

ACT 未定

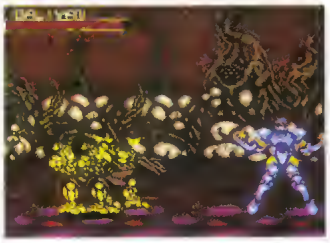
■日本物産■発売日未定■価格未定

宇宙刑事ギャリバン　変身!!

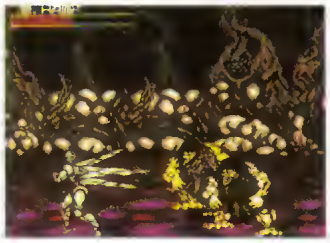
日本物産の新作「コスモポリスギャリバン(仮)」は、以前ファミコン版で発売された「ギャリバン」の続作なのだ。

このゲーム、舞台となるのはCOSMO歴2015年のコスモポリス。宇宙暗黒組織マドーとの死闘から5年が過ぎた後、宇宙は宇宙シンジケート・マーガの手によって新たなる脅威にさらされていた。

プレイヤーは、竜崎ガイ（2代目ギャリバン）となり、マーガの首領バロウズを倒すため、ギャリバンに変身するのだ！



プレイヤーはガイをふくむ3人のキャラクターから選択できるぞ。



プレイするキャラクターによって、それぞれ違った技が使えるのだ。

竜崎ガイよ！魔人バロウズを倒すのだ!!

腕がびよーんと伸びてくる敵。接近戦にもち込みたいところだ。

剣を投げつけてくるマッドなピエロくん。背景のグラフィックも注目だ。

カエルの格好をした敵。ジャンプしたり、手が伸びてきたり……。

イカス！　アメリカンスポーツを楽しもう！

カリフォルニアゲームズII

SPT 8M

■ヘクト■3月12日発売予定■8,800円

ヘクトからサマースポーツを題材にしたゲームが発売されるぞ。このゲーム、もとはパソコンのIBMで発売されたものの移植。ゲーム内容は〝ハンググライダー〟〝ジェットスキー〟〝スノーボード〟〝ボディボード〟〝スケートボード〟の5つのゲームがあり、それぞれのスポーツ中でテクニックを競い、その難易度によって得られる得点で順位を争うもの。つまり、このゲームは、多人数（最大8人までプレイ可能）でプレイするのが楽しいのだ。

5つのゲームで遊べる！

ハンググライダー

スタート地点から飛んで、ふたたび戻るまでに技を競え！

ジェットスキー

ジェットスキーに乗って、コースを走る。ジャンプもあって気持ちいいぞ！

スノーボード

スノーボードに乗って雪山の斜面を滑り降りる。障害物が多いので難しい。

ボディボード

いわゆる波乗りだ。いろいろなテクニックを披露しつつ、砂浜に戻ろう。

スケートボード

スケボーを操り、送水管のなかを移動するもの。グルグル回ると気持ちいいぞ。

コスモポリスギャリバン(仮)」© Nihon bussan ltd.　※画面写真は開発中のものです。［カリフォルニアゲームズII］©HECT 1993 画面写真は開発中のものです。

世界のマンセルにコーチしてもらえるなんて……

ナイジェルマンセルF1チャレンジ

RAC 8M

■インフォコム■3月発売予定■8,800円

マンセルのコーチでF1レースが楽しめる

「ナイジェルマンセルF1チャレンジ」は、そんじょそこいらのF1ゲームとはちぃ〜と違うぞ。

で、どこが違うかっていうと、このゲームではなんとマンセルと一緒にサーキットを走行することができ、マンセルからリアルタイムでコーチが受けられるのだ。

先行するマンセルのマシンについていけば自然とベストなラインが覚えられるし、コースアウト時にはマンセルからの注意が聞ける。

さらにこのゲームでは、バックミラーに後続敵車が映し出されるので、後方の様子もわかるのだ。

今回はマシンのセッティングについてと、全16サーキットのなかの一部を紹介しよう。

走行前にマンセル自ら、コースの説明をしてくれるのだ。ちゃんと日本語になってるぞ。レース中はマンセルに追いつき、要所要所で冷静な声で助言がもらえるのだ。

マンセルの地元、シルバーストーン・サーキットでマンセルについていこう。声の助言がもらえるぞ。コーナーでは最高速度とキミの速度が表示される。

コースに合わせたセッティングをしよう

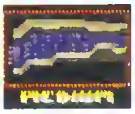
マシンのセッティングは非常に重要だ。最初は初期設定のままでもよいが、コースに合わせて少しずつでもいいから変えていこう。

セッティングはほかのF1ゲームより複雑ではないぞ。

ギア

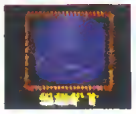
オートマとマニュアルの2種類。オートマは簡単だが、タイムをアップするためにはマニュアルで。

ギアレシオ



3種類ある。トップスピードと加速が変化する。サーキットに合わせてどれを選ぶかを決めよう。

タイヤ



3種類ある。グリップと磨耗度が変わってくる。雨が降っているときは迷わずウエットタイプだ。

アエロフォイル

3種類ある。コーナーリング性能と最高速度が変化する。これもサーキットに合わせて変えていこう。

天候にも気を使おう

レース直前にサーキットのインフォメーションが表示される。天候の状態などもわかるのでチェックしておこう。とくに鈴鹿サーキットは雨が降っていることが多い。

ウエットタイヤの装着を忘れないように。スタート時から雨が降っている場合、ウエット以外のタイヤでレースに望むのは自殺行為だぞ。マシンのコントロールが思うようにいかなくなるからね。

では、全16サーキットの一部を紹介しよう

このゲームでは実際のサーキットを想定し、天候、コースの高低などがリアルに表現された全16サーキットを走行することができる。

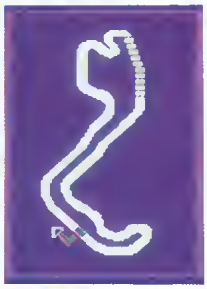
好きなサーキットを選んで走るのもよし、フルに16サーキットを走り抜くのもよし、なのだ。

ぐるぐる回る地球でサーキットを選択。さあ、どれを選ぼうかな。

南アフリカ

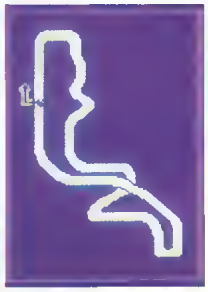
コース山腹に位置しているため気圧が低く、最高速度、アエロフォイルの能力が落ちる。雨が降ることはほとんどない。サーキット全長2.65マイル。

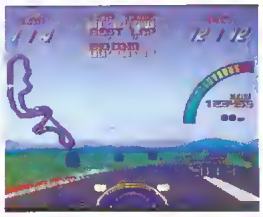
モナコ



市街地を駆け抜けるサーキット。非常にテクニカルで難しいコースの1つ。天候は晴れがほとんど。雨の心配はないといってよい。サーキット全長は2.07マイル。

日本





いわずと知れた鈴鹿サーキット。これもテクニカルなコースの1つ。雨が多いのでウエットタイヤは欠かせない。サーキット全長は3.64マイル。

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION © INFOCOM.

伝説の走りが甦る。

マンセル、再び。

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

92年F1チャンピオン、マンセルがゲームになって帰ってきた。究極のバトルを超リアルな画面で再現。王者の魂を受け継いで、マンセルの熱い走りが君の手で今、甦る。

Nigel Mansell F1 CHALLENGE

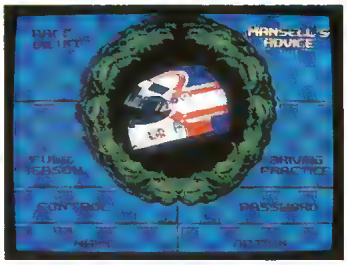
ナイジェル・マンセル F1チャレンジ

93年3月19日発売予定

予定価格8,800円(税別)

最強のコーチ、マンセルがリアルタイムでアドバイス!

各サーキットに於けるマンセルの的確なアドバイス、またレース後の復習が、キミのタイムを確実に縮めてくれる。マンセルのコーチで、最速ラップをたたきだせ!



本番さながらのリアルさで、マシンセッティング。

マシンのセッティングが勝敗のわかれ目。ギアの種類、タイヤ、アエロフォイルまで選択出来る。またタイヤの磨耗度、グリップの具合はパラメーターで表示される。タイヤ交換の時期を判断し直ちにピットイン。タイヤ交換が走りを大きく左右する。

全16戦:世界のサーキットを忠実に再現!

'92F1GPが開催された全てのサーキットをリアルに再現。モナコ、鈴鹿のアップダウン、バンピーなメキシコなどサーキットの特性がそっくりそのまま。また天候の変化もマシンの挙動に影響をあたえる。バックミラーに映る後続車をぶっちぎり、王者の座をめざせ!

infocom

フォーミュラワン・ワールド・チャンピオンシップ公式製品

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION © 1992 INFOCOM

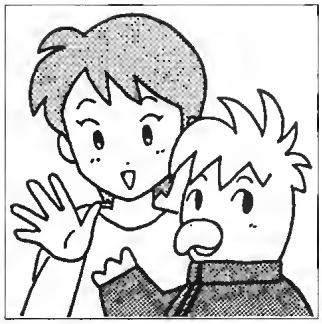
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

日商岩井インフォコムシステムズ株式会社
〒113 東京都文京区本郷5-33-10 TEL(03)5800-9181
発売元:日商岩井株式会社 販売元:インフォコム

すうはみパラダイス

SUHAMI PARADISE

おねえさんとピープくん！



いさあピープ、あいさつしようか。
ピはじめまして、ボクがピープだ。これからはボクらにキミの話を聞かせてくれよ。頼んだぜ！

テーマは、1993年の目標だ！

ピいきなりテーマにいくよりも、ちゃんと自己紹介しなくちゃいけないんじゃない？

いそうね、頑固オヤジさんからこのコーナーを引き継いだんだから、スジは通しておかないと怒られそうだもんね。

ピまずはボクからだ。名前は宮川ピープ、16歳の高校2年生だ。所属クラブは落語研究会。いまいちばん興味があるのは国際問題だね。冷戦構造崩壊後のアメリカとEC、そして日本の……

いわけのわからない話をしてる鳥は放っておいて、自己紹介しますね。私の名前はいずみ。19歳になったばかりです。不慣れなもので、みなさんにご迷惑をおかけするかもしれませんが、どうぞよろしくお願いします。

それじゃあ、ハガキを紹介していこうかな。

ピ…このアジアにおいても、アメリカの軍事的優位性が……。

★来年は受験の年だから、とにかく勉強に励み、陰で「すうはみパラダイス」に投稿し続ける。

（岐阜県・アミーバ3世）

い受験勉強ってたいへんだから、息抜きにこのコーナーを楽しんでもらえるとうれしいよね。

ピそれで、息を抜きっぱなしで、94年の2月には泣きながら予備校のパンフレットをもらいに行くんだぜ、きっと。

いそういうキミも、来年は受験じゃなかったのかなぁ？

ピそ、それは言わないで……。

★この宇宙を支配することが目標だ。手始めに「すうはみパラダイス」を支配下におこうと思う。賛成の人、ハーイ。

（三重県・笑魔乱雲）

ピハーイってだれも賛成しないよ。目標とか抱負を聞くと、こういうことを言うやつって必ず一人はいるんだよな。「野望の第一歩として、まずはこのクラスを支配してやる」とかね。

いそう言うピープも、2年前の書初めは、たしか「世界征服」だったよね？

ピなにも言えません。

★天変地異に負けない体を作る。

（東京都・パーウーマン）

ピどんな体なんだろう？　やっぱり、シュワルツネッガーとか、スタローンみたいなムキムキした体なのかな？

いいいわね。私、シュワルツネッガーって大好き。

ピああいうのがタイプなわけ？　ボクもけっこういい体してるんだよ。胸囲もあるし。

いそうね、鳩むねだもんね。

ピえーっと。ボク、一応オウムなんですけど。

★ボクの目標は、「絶対におねしょをしない」だ！

（愛知県・二川町民）

ピたいへんだね、17歳でおねしょとは……。ま、ボクも昔はしてたけどさぁ。

いん、そういえばピープって、どうやって……。

ピあっ、なにする気？　いきなり捕まえないでよ。やめろー、見るなー、だれか助けてー！

いごめん、ごめん。冗談よ。ちょっとだけ本気だったけどね。

ピひどいよ。これが原因で非行に走ったらどうする気？　鳥だけに、飛行は得意なんだぜ。

い…そのシャレつまらない。本当に落研なの？

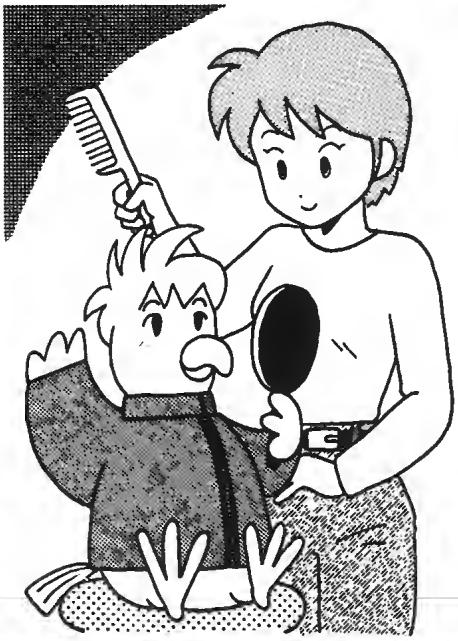
ピき、厳しいご意見で。

いさあ、そろそろ第1回目のこのコーナーも終りだけど、どうだった、ピープ？

ピなんか、おねえさんがどんな人なのか、あらためてよくわかったような気がするね。

いふーん。そういうこと言うの。

ピおっと、次回のテーマは「キミの自慢話」だよ。他人にはつまらないことでも、どんどん自慢してくれていいぞ。キミのハガキを待ってるぜ。それじゃまたね。



すうはみワールド

■友人M君は、DQⅤを発売日に買えなかった私に「最後の敵ってパパスなんだぜ」と、とんでもないウソをついて、驚かせてくれます。そんな彼のニックネームはO(オオカミ)S(少年)です。

(新潟県・KAREN)

▼

■先生が「ここの説明は1回しかしないから、しっかり聞けよ」と言ったときに「1回しか聞かないから、しっかり言えよ」と言ったW君は、廊下に約30分正座させられ反省文まで書かされた。

(北海道・ぱる)

▼

■最近TVでヨッシーのクッキーのコマーシャルをやっているが、ファミコンをもっていない友人は「ヨッシーのクッキーって食べたことある?」と言った。おそるべし……。 (大阪府・にげたドレイ)

▼

■ボクの友人Nは、ヨッシーのクッキーのCMの歌が気に入ったらしく、いつも口ずさんでいる。

(京都府・ボコボコ)

▼

■N君が「五分刈りの頭をさわったときのチクチクした感触が忘れられない」と言ったとき、そこにいた野球部員は本気でムッとしていた。

(新潟県・日向しぶい!!)

▼

■「こぉの一木なんの木、気になる木〜」と歌いながら、ザンギエフのもっこりパンツを描くY君。面白いけど暗いぞ。

(神奈川県・カットビ波動拳)

▼

■ボクの友人Hは理科室でコンセントに針金をさしこみ、「理科室電撃爆破事件」を起こした。そのあとで彼が担任の裁きを受けたことは言うまでもない。

(岐阜県・ヘンリー小尉)

▼

■うちのじいちゃんは、2.5km離れた銭湯までブリーフだけで歩いていくすごい人です。

(三重県・忍者ハッタリ君)

▼

■すうはみ美術館などのコメントで、2人だけの世界に入っている場合(お誕生日おめでとう、採用が遅くなってごめんね、今後ともよろしくねetc)妙にうらやましい。

(埼玉県・ガチャピン)

▼

■M君の学校の机のなかには、嫌いな給食の残りが入っている。

(栃木県・チビラ)

▼

■このあいだデパートのおもちゃ売り場へ行ったら、おばさんが「メスのミッキーマウスのぬいぐるみをください」と店員に言っていた。

(群馬県・champion)

▼

■ボクの友達は自分に都合の悪いことを言われると「なんだよバカヤロウ」とぶつぶつ言いまくる。

(埼玉県・鈴木健)

京都府・市川ポロ最生

こんなときどーする?

お題 欲しいゲームを買うお金がないとき

◎友達に金持ちがいたら変装して、そいつのお母さんにねだって買ってもらう。

(茨城県・久松直樹)

▼

◎よい子のみんなはもうわかるね。銀行へ行って行員にナイフを突きつけ、「ムッキー」とひと声かければいいんだよ。家でママに突きつけてもいいかな?

(千葉県・太太太一)

▼

◎Theスーパーファミコンのアンケートハガキを、欲しいソフトが当たるまで送り続ける。

(愛知県・水野幸一)

▼

◎せめて攻略本だけでも買って、心のなかでうなずく。(攻略本大好き人間の会、会員募集中。あて先は郵便番号1……)

(東京都・会長は私)

▼

◎ドラクエ発売のときのような、強盗、盗難、たかりなどは、絶対しないように。

(三重県・GUY)

▼

◎10年くらい待って、中古で安く買えばいいんじゃないの。

(福島県・アヌビス)

▼

◎欲しいゲームを友達がもっていたら、指をくわえてうらやましそうに見る。それでもだめなら、そいつの家に泊まり込む。

(三重県・ボヤッキー)

▼

◎そのゲームの内容が裁っている雑誌を何回も見てガマンする。

(東京都・水色魔導士)

▼

◎クーデターを起こし、通貨を円からGOLD、ギル、マッ貨、などにかえる。

(大分県・私的指圧)

▼

◎やらやくなったゲームを売って買う。それでも足りなかったときは、家を売る!!

(兵庫県・ミクロン)

▼

◎食費を切り詰める。(でも本当にやると離婚されてしまうかもしれないので、1カ月待ちます。)

(神奈川県・24歳主婦なの)

▼

◎やっぱり、お小遣いを毎月きちんと貯めている妹に借りちゃうと思う。

(福島県・ジョブ)

次のお題は

ゲームをする暇がないとき

彼の天職 彼女の転職

お題 ダルシム(ストⅡ)の天職

◆ガリガリなので痩せ薬の宣伝用モデルが向いている。

（愛知県・二川町民）

▼

◆ヨガファイヤー、ヨガフレイムを利用した暖房器具として……？（決っして職業ではない）

（愛知県・だむしる）

▼

◆航空母艦のカタパルトとして暮らす。

（東京都・コトブキ）

▼

◆Mr. ダルック日本上陸!! と題して、日○テレビの特番で〝浮く〟。

（愛知県・R高輪）

▼

◆ダルシム……カレー屋

リュウと戦うために日本へくるが、ストリートファイトよりも働くほうがいいと考え、カレー屋に住み込みで働き始める。しかし、不法労働者として、インドへ強制送還されてしまう。（チョットアブナイ）

（三重県・公的抑圧）

▼

◆腕を伸ばして煙突そうじ、足を伸ばしてサッカー選手。そしてなんといっても世界ビックリ大賞!! これでインドの子供たちは救われるのだ……？

（千葉県・まきはらのりまき）

▼

◆ズバリ！ ダルシムにぴったりな職業は、おばけ屋敷の化物役でしょう。

（岡山県・どざえもん）

▼

◆映画俳優。ただし、エイリアン役専門！

（長野県・雷王）

長野県・チョチョリゲス

「彼の天職、彼女の転職」、初回からたくさんのハガキをいただき、うれしいかぎりです。3つ目のお題は、「マリオ」（スーパーマリオワールド、マリオカートなど）です。

素朴な疑問

問 Mってなんですか。

（山梨県・漆畑優人）

バンクを集めるのに、同じTheスーパーファミコン（たとえばNo.20）を5、6冊買って、一気にバンクをかせぐ、という方法をとってもいいのでしょうか？

（滋賀県・アクアマリン）

答 Mというのは、データの量を表す単位です。面倒くさい話抜きで説明すると、M数の大きいソフトはデータの量が多いので、キャラクターの動き、背景の絵、音楽などをいいものにしやすくなります。M数が大きいゲームが必ず面白いというわけではありません。M数が少なくても、面白いゲームはたくさんありますからね。

同じ番号（AC930122Aなど）のバンクは1枚だけが有効です。何冊も買うのはお金のムダですな。

マンガ天国

神奈川県・書店のなっとう

スライムナイトのナイトって人間かなあ？魔物のえさを食べるのはどっちなんだろ？

新潟県・豊納菊香里

地球を砂漢化から救えるのはマイケルかもしれない。まずはアフリカからかな。

愛媛県・餌芸太

〝やったな〜〟とか。メガドラユーザーとアーケードでやった人だけ笑えばよし。

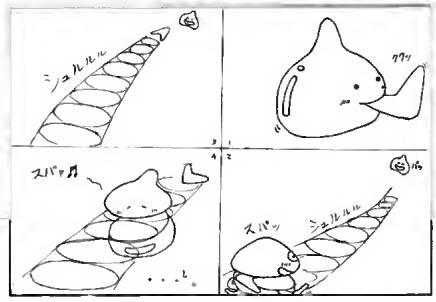
広島県・はなとのさま

ウィザードリィVだね。説明書には60点まで出るって書いてあったけど。

新潟県・むる・T・M

メタルスライムの悪意 DQV

よくある現象。でもメタルスライムは倒したほうがいいよな。もったいないから。



大分県・酢・らいむ

絵はすごくかわいいんだけど、ネタはモー○ングのゴー○デン・ラッ○ーみたいだな。

新作ソフト 言いたい放題

今回のテーマ 三國志Ⅲ（光栄）

「遊遊レポート」が改装して「新作ソフト言いたい放題」となりました。今後ともよろしくね。さて、記念すべき1回目のテーマは、光栄の「三國志Ⅲ」だ。大人気のシリーズ最新作の評価やいかに？

〈よかったところ〉
グラフィックがパワーアップ。新君主の設定もうれしい。
〈ここがちょっと〉
他国戦争を「不見」にしても思考時間が長い。難易度も高すぎる。
（兵庫県・仁木誠司）

▼

〈よかったところ〉
仮想モードにすると思いもよらない展開になって、何度やっても飽きなくてよい。
〈ここがちょっと〉
コマンド入力の途中で間違えただけでも最初の入力までキャンセルしなければならないのは不親切。
（香川県・魁//BLUES）

▼

〈よかったところ〉
外交や戦争後の武将のセリフがとてもよい。カーソルの動きも速くなった。
〈ここがちょっと〉
新武将の登録より、データ変更のシステムがあったほうがよかった。
（島根県・船津謙一郎）

▼

〈よかったところ〉
戦闘がシビアで楽しめる。とくに、一騎打ちがバッチグー!!
〈ここがちょっと〉
戦闘中に攻撃しても、残り兵士数が表示されないこと。
（東京都・NS高輪）

▼

〈よかったところ〉
もー、とにかくよかった。ほんまに三國志の世界におったみたいやった。
〈ここがちょっと〉
Ⅲはファンにとってはたまらないけど、予備知識のないやつは手が出んと思う。それともう一つ、もっと安くしろ!!
（兵庫県・俺は関平が好きだ！）

▼

〈よかったところ〉
人材ゲームとして、武将の身分制度が細かくなり、各武将の個性が出てきた。また、戦争に4種類の部隊が編成可能になり、よりリアルになった。
〈ここがちょっと〉
他国の使者が交渉に来たとき、その都市の君主の名前しか出ないため、隣接都市からの使者なのか、遠隔都市からの使者なのかわからず、条件をのむかどうか判断しにくい。
（秋田県・山田慶之）

▼

〈よかったところ〉
人の顔がリアル。文字も読みやすい。
〈ここがちょっと〉
歴史に詳しくないと、わけがわからない。
（神奈川県・田村貴志）

▼

〈よかったところ〉
原作にも登場した「赤壁」や「五丈原」などで有名な戦場地で戦うことができる。
〈ここがちょっと〉
マウスに対応していればよかったと思う。
（神奈川県・五丈原の戦い）

▼

〈よかったところ〉
ゲームがスムーズに進められる。グラフィックがきれい。さらに武将がかっこいい。
〈ここがちょっと〉
セーブが1つしかないので、1つのシナリオしか進めることができない。
（千葉県・三月なつき）

メーカーより 光栄

みなさん、このゲームを充分に楽しんでいるみたいで、ひと安心。問題点として指摘されているのも、操作系やプレイ環境といった部分が大半で、ゲームシステムについては好評のようですね。

ゲームが本格化している分、『三国志』をまったく知らない人にとっては敷居が高くなっているのも事実。その点をふまえて、光栄では『三国志』関係の書籍を数多く出版しています。硬派なものからおチャラけたものまで、バラエティーに富んだラインナップ。読んでから遊ぶか、遊んでから読むか。いずれにしても、興味が倍増するはずです！

さて、次の期待は「三國志Ⅳ」？ちょと気が早いですが、前向きに検討していきます。ご意見ご要望、ヨロシク!!

㈱光栄　高津

豆知識 三國志シリーズ

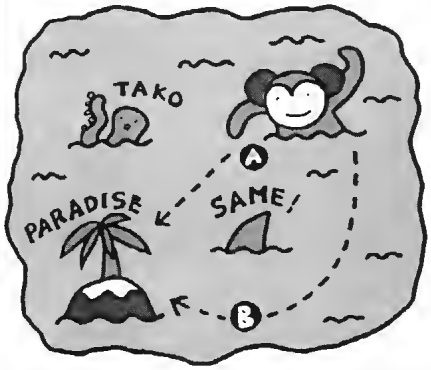
三國志シリーズは、信長の野望シリーズと並ぶ、光栄の大人気シミュレーションゲームである。その歴史は古く、1985年にパソコン版で発売された「三國志」までさかのぼる。

ゲームの目的は、中国本土の統一。登場する武将にいろいろな個性をもたせ、それらの武将をうまく使うことによって国を強くする、といったシステムの斬新さが注目され、またたく間に人気ソフトとなった。

スーファミでは、「スーパー三國志Ⅱ」が1991年9月15日に発売。「三國志Ⅲ」は、前作の反省点もふまえて大幅にバージョンアップされている。

次のテーマ ［ 半熟英雄(スクウェア) ］

すうパラ美術館



埼玉県・ギタリズム狂

人を食べちゃうなんて、なんて大きなブラックバス(笑)。

和歌山県・ちゅん

FF5、どこまで進んでるのかなぁ。いったい……?

北海道・月夜らとる

カワイク描けてます。そういや、アイシャの"テーマ"ってまだだったなぁ。

千葉県・風守いなぎ

この時期になると受験生ってたいへんだよね。がんばって、合格してね。

愛知県・ゲーマーぽんた

奇特ではないリンクとは珍しい。ヘンなのばかりじゃ、かわいそうだもんね。

秋田県・くす丸

そうそう、カインってば意外に影が薄いのだ。主人公なのにどうしてなんだろう?

長崎県・RUBY

FFⅢでは吟遊詩人ってあまり役立たなかったけどⅤはどう? 実はまだやってません。

千葉県・桂沙和

今度は春麗で一コインクリアをしてください。きっと難しいハズ(笑)。

埼玉県・藤真泰子

ドラクエⅤはやっぱり仲間モンスターが楽しかったです。ビックアイがどうしてもならなかった…。

東京都・いからし薫子

こういう質問されたら、あなたはなんて答えます?

京都府・谷口あきら

これはシブイ。シブすぎるダルシムなのだ。カッコイイ!!

東京都・火槌じん

初投稿どうもありがとうございます。これからもどんどん投稿してください。よろしくね。

東京都・かも

「レナス」のイラストはとってもキレイですよね。早くまんでみてくださいね。

東京都・金子裕

「Ⅴ」が発売されたのに、なんて根強い「Ⅳ」のキャラなんでしょう。やっぱ、すごい!!

新潟県・磯貝CAIN

「時間をかけて……」っていうことだけど、どれくらい、かったのかなぁ?

神奈川県・さんげふ太郎

上のダルシムイラストとくらべるとこっちのほうがダルシムっぽい。

東京都・とろん・ぼーん

Ⅴで人気になるキャラは、やっぱりレナなのかなぁ。シドのわはないし……。

宮城県・まめまめ

リュウ・ケンなら、ケンが好き。ブル・ザンなら、さてどっちでしょう!

テーマギャラリー
お題ピーチ姫

「スーパーマリオ」シリーズで、あれほどマリオに助けてもらったのに、「スーパーマリオカート」ではその恩も忘れて……。そんなピーチ姫ったら、とってもシドイ。

大賞

兵庫県・BANKを訪ねて三千里

これは「クッパに襲われるピーチ姫、マリオはピーチ姫を救うことができるでしょうか」ってなシーンですね。違うか(笑)。

東京都・HAWK BRND

うしろにいるキノピオもとってもカワイイ。"すうはあびいち"ってどんな意味。

大阪府・唯津みかげ

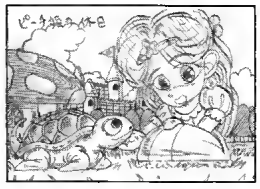
こうなってしまうと、もうピーチ姫じゃないような気も……。でも、いっか(笑)。

兵庫県・早蕨どんべ

ピーチ姫の年齢って、ほんとにいくつなんだろうね。知ってる人がいたら教えてね。

富山県・だいこん

夜遅くまでかけて描いてくれてありがとう。でも無理はしないようにね。



福岡県・真澄の花嫁

これはいったい、何をしているところなのでしょう、ハテ？

神奈川県・M・阿部

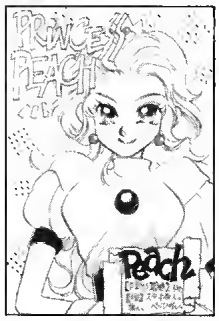
確かに、この7人のキノピオとピーチ姫の涙。う～む、怪しすぎる(笑)。

埼玉県・宮上貴子

テーマを考えるのって、けっこうたいへんだったりします。

千葉県・毬なつの★

考えてみると、これってけっこう、いやですよね(笑)。



神奈川県・川村さとこ

へー、そういった意味があるんですね。そっか～！

福岡県・麻矢

期末テストの結果は？　ウィズVは買ってもらえた？

埼玉県・山崎パン子

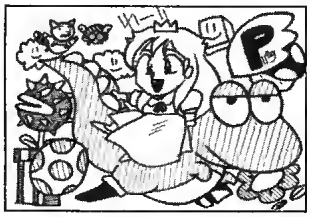
大阪府・マーニャもどき

愛知県・ZAKIさん

千葉県・やまがた

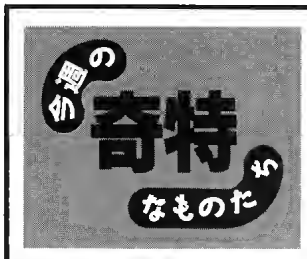
山口県・夕美

山口県・GAME



埼玉県・プーさん

いつも元気なイラストありがとう。これからもどんどんハガキ、送ってください。



東京都・うっきい

なぜ木目調なのだろう？　奇特というより、ちょっと不思議……。

兵庫県・津田茂雄

いったいどこがお茶目なんだか！　やですよ、こんなのッ！

新潟県・トヨタ・アリスト

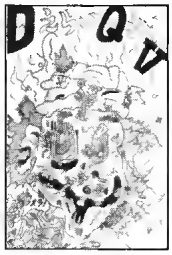
奇特にするか迷ったけど、怖いよね。こういうふうに誘われたら…。

石川県・チョコビ

これはダルシムだからできる技です。でもカラダ、どうなってんだか？

福岡県・しみやたずんや

またしてもザンギエフとバルログがアヤシイ関係だ。ちょっとやだ。

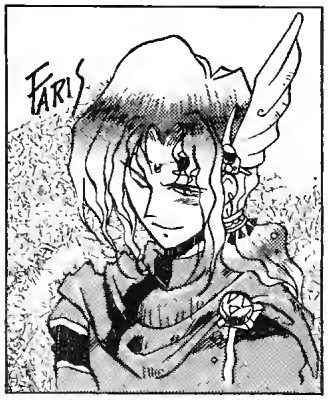


岐阜県・骨皮筋餌門

これだけ描いといて、許されるハズあるまい、ハッハッハッ！

愛知県・二川町民

こういうチョコボは、カワイイがりたくありや、しぇーん。



次のテーマは？

赤魔道士
(ファイナルファンタジーV)

RPG 幻想倶楽部

「ファイナルファンタジー」は不滅!!

私のいちばん好きなＲＰＧは、ＦＦⅢでした。ファミコンでありながら、あのきれいな森と湖のグラフィック。クリスタルタワーのなかの音楽は、まさにクリスタルタワーって思わせる、すばらしい音楽でした。内容がとても充実していて、小人やカエルになってダンジョンを越えたり……。あのときは、ハラハラドキドキだったけど、とても楽しかったです。

（山口県・ディーナ姫）

◆

ＲＰＧといえば、私はやっぱりＦＦⅣ。ストーリーにもノメり込めたし、キャラクターも個性があって最高でした。とくにリディアの存在が、とっても大きかったです。やっぱりリディアがいたからこそ、ＦＦⅣを好きになれたと思います。

（兵庫県・麻田雅）

◆

何といってもＦＦⅣのストーリーはイイ！　カインには苦労かけられたけど……。エッジとリディアのその後がとっても知りたい。音楽もシーンごとに合っていて、とってもよかった。

（北海道・しょうN）

私たちはロマ・サガが好きだ！

本当に好きだ。心から好き。キャラ重視型人間にはたまらない。フリーシナリオを十分に生かせてはいないけれど、そんなのいいじゃないか。モンスターが実際に見えたり、船代を払ったりというリアリティさに親近感を抱きます。

（徳島県・しゃみる）

◆

ロマ・サガには、たしかに欠点はある。がしかし、そんなことよりもフリーシナリオを高く評価しようじゃないか。

（大阪府・バルアミー高屋）

◆

ロマ・サガには、ＦＦやＤＱにはない、何か違ったおもしろさがあったと思います。それはフリーシナリオを導入したことです。たしかに、今回は十分に生かされてはいなかったけど、ＦＦやＤＱよりもこれからどう変わっていくかたいへん楽しみ。

（埼玉県・冴島ミーア）

「ヘラクレスの栄光」は感動ものです！

私が好きなＲＰＧは、「ヘレクレスの栄光Ⅲ」です。目がしらが熱くなるほどの感動をうけました。たしかにＦＦⅣやゼルダは面白かったし、感動しました。しかし、ただ単にハッピーエンドで終わるゲームに少々、物足りなさを感じていたのも事実です。それに答えてくれたのが「ヘラクレスの栄光Ⅲ」でした。解き終わったあと、とても悲しい気持ちになり、同時にこのすばらしい物語に拍手（はくしゅ）を送りたくなりました。途中まで淡々（たんたん）としているので、クリアするには根気がいりますが、最後までクリアできた人だけが味わえるこの感動をわかってもらえると、とてもうれしいです。

（大阪府・涙の感動男）

◆

ゲームシステムはノーマルだけど、なんといってもストーリーがいい。最初はあやふやなことが多いけど、壮大（そうだい）なスケールな目的で、そんなことチャラ。イベントもありきたりだけど、とにかくエンディングは必見だ!!

FFやドラクエのようなビッグタイトルのゲームもいいけど、ヘラクレスのようなゲームもいい！

（宮城県・たのちか）

私のおススメは「女神転生」！

最初にプレイしたのが「女神転生Ⅱ」。合体や仲間にするためのプロセスもさることながら、全体に流れる重い空気と濃（こ）い宗教観、そしてＤＱじゃ味わえない後ろめたさ……。私も「真・女神転生」を召喚します……9,800マッカで。

（福岡県・グリーンスライム）

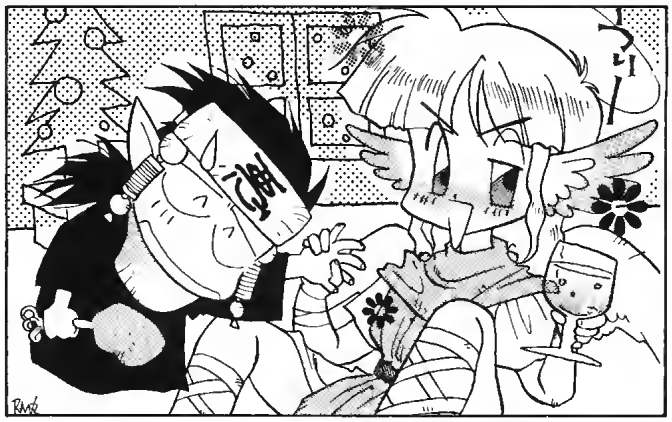
◆

「真・女神転生」は面白かった。全体的に見ると、ちょっと荒削（あらけず）りだったけど、それがいい意味で世界観にマッチしてるんだな。中世ヨーロッパ風のＲＰＧが多いなか、とても貴重な存在だと思います。

（東京都・マッカ＝ビー）

わいわいフリートーク

改装第1回目の「すうはみパラダイス」は、いかがだったでしょうか？　最後をしめっくるのは、「わいわいフリートーク」でーす。



11月14日、ある新作ソフトが2,780円で売られていた。「人気がないのかなぁ、面白そうなのに」と思いつつ、レジにもっていくと、お店の人が「しまった!!」という顔をしながら売ってくれた。そのあと、お店の人は、大急ぎで値札を取り替えていた。うーむ、儲けたぜい！

(栃木県・チビラ)

●なーんと、うらやましい。しかし、それが本当の値段だったら、その新作ソフトがかわいそうすぎるぅ。

4年前、ファミコン本体を買ったとき、まだゲーム雑誌の存在を知らなかった。いっしょに買ったソフトが「スーパーブラックオニキス」だった。ほかの面白いゲームがあるのも知らず（ドラクエとか）、そのソフトはかなり遊べた。すごく面白いと思っていた。

いま、ゲーム雑誌を読み始めてもう2年。それなりに面白いソフトとつまらないソフトを見分けられる知識がついた。けど、そういった知識のなかった4年前のほうが、心からゲームを楽しめたんじゃないかと思う。

(東京都・せろり)

●情報過多の時代の、ぜいたくな悩みですよね。

僕は、ドラクエⅤのセーブがよく消えるので頭にきていた。しかし、ある日、なにげなく説明書を読んだら、「リセットを押しながらスイッチを消してはいけません」と書かれているではないか。一度はエニックスをうらんだものの……。俺が悪かった！

(三重県・ゴジラ)

●説明書にまったく目をとおさずにゲームを進める人って、いっぱいいますよね。まあ、説明書を読まなくても簡単に遊べるゲームのほうがとっつきやすいのは確かなんですが……。

高校の文化祭のバザーで、「ダルシムも食べているカレー」と宣伝してカレーを販売したところ、売上げが前年に比べて50%も上がった。ダルシムに感謝します。

(熊本県・ボヘミアン)

●なんか、ものすごい現象のような気がする。ダルシムでも売上げが伸びるのかぁ。じゃあ、「リュウ

●うーむ、なかなか個性的なリュウですね。やんちゃそうなところがよいです。

東京都・小島ひとみ

千葉県・高風翔子

●こういったものは、先にやってしまった人の勝ちです。応援ありがとう。

兄ちゃん、姉ちゃん、弟、妹

★妹よ、シューティングゲームで弾を撃つときに〝ドピュンドピュン〟と言うのだけはやめてくれ。お兄ちゃんは恥ずかしいぞ。

(東京都・コリー)

●私がこの前、「マリオカート」で遊んでいたら、弟いわく、「そんな真剣な顔、めったに見れないね」とのたまった……。

★Theスーファミを買うとき、金を全部出すのは俺なのに、いつも最初に読むのは兄なのだ。そこで一言。たまには自分で買えー！

(愛知県・ゲンゴロウの弟)

●買ったときにさっさと読んでしまえばすむ話だと思いますが(笑)。

★私のお兄ちゃんは、ゲームをしていてうまくいかないと、すっごくソフトやスーファミ本体に八つ当たりするので、いつ壊されるか不安でしょうがない。だから、自分専用の本体がほしい今日このごろ……。

(北海道・アリオン)

●いるんだよなー、コントローラー投げたりするやつ。腹の立つのもわかるんだけどね……。

大阪府・みゅう

●姉さんの言うことは正しい(笑)。まあ、これからも載ったときの喜びを感じて下さいね。

福島県・アカデミー野郎

●なんか、どれもすごいなぁ(笑)。ところで、メガネの男の子は自画像かな？

神奈川県・みゅーず
●Vを始める前に、前作で遊んでおこうということかな？

も着ている拳法着」「春麗もはいているストッキング」とか売出せば、儲かること間違いなし？

某週間マンガ誌に、「ゲーム評論家は、評論しているのではなく、けなしているだけだ」というような文が載っていた。僕は、これを見て悲しくなった。欠点をきちんと書くのは、けなすこととは違うし、とても大切なことだと思う。テストプレイヤーのみなさん、こんな声にもめげずに、これからも頑張ってください。

（神奈川県・すうはみあらし）

●どんなジャンルの評論家もけなしているだけのように見えるんですが(笑)。ただ、どこかに救いの言葉が入る評論家は人気がありますよね。

僕は任天堂のゲームにはターボファイルのような外部記憶装置が必要だと思う。マリオペイントにはセーブが1つしかついてないし、マリオカートもゴーストを1つしかセーブできない。シムシティーも、バックアップが2つではちょっと不便。

任天堂さん、外部記憶装置について、ご一考いただけないでしょうか？

（富山県・LV0.1）

●ディスクシステムも、スーファミで使えたらいいのにね。

先日発売当時からずっと遊んでいた「ポピュラス」で、やっと989面をクリアしました。エンディングを見たとき、やっと、やっと2年間もかかってクリアしたんだ、という実感が出てきました。しかし、この2年の間に、何人の人が「ポピュラス」をクリアして、989面のエンディングを見たのでしょうか？　少々興味があります。

（岐阜県・頑固マンK）

●ペンネームのとおり、頑固にゲームを続けてきたかいがありましたね。おめでとう。全国でどれくらいの人があなたと同じ感動を味わったのでしょうか？　私？　とてもとても……。

真・メガテンのアイテムの〝ロザリオ〟はロウ・ニュートラル時の主人公およびロウヒーロー、〝如来像〟〝阿弥陀数珠〟はニュートラル・カオス時の主人公およびカオスヒーローをそれぞれ回復させますが、仏教系のアイテムがカオスに効くのは、やなり親鸞の「悪人生機説（俗世で悪事・不徳を重ねた人間は、自力で救われるとは考えないので、阿弥陀仏にすがらざるを得ず、また仏もそれに応えるという考え方）」からきているのでしょうか？　だとしたら深いなぁ。

（東京都・三国太郎太）

●そんな難しそうな話、中学校で教えるんですか？　でも、アイテムの設定にも細かい神経を使っているからこそ、みんなに支持されるゲームになるんですね。

北海道・ジャッキー・チョン
●そういえば、ゲームになったアニメキャラのイラストって、少ないよね？

IREM CORPORATION 1992

神奈川県・サカエマン
●ソフトの値段がもっと下がれば、たくさんソフトを買いたいなと思う今日このごろ。

投稿者スピリッツ！

★「すうくら」への応募はがきは月に1000通。採用されるはがきは少なくとも1号につき100通。つまり！　1号につき5通応募すれば確実に採用される!!　と思ったのは私だけではあるまい。

そして、1号につき5通応募するということは、案外たいへんなことだとわかって、挫折したのも私だけではあるまい。

（神奈川県・ティタン）

●まあ、よく「常連」と呼ばれている人からは、毎週いっぱいはがきが届きます。やはり努力すれば報われるわけです(笑)。

★俺は字が下手だが、絵も下手だ。これではイラストが送れないよぅ。どうすればいいのだー。

そこで、全国の絵の下手な人に、どうしたら上手くなれるかアドバイスをお願いします。

（埼玉県・爆霊地獄）

●ふむふむ、本気でイラストが上手くなりたいなら、どんどん書きまくることをお勧めします。でも、あえてイラストで常連を目指す必要もないなぁ。

★投稿トウコウとうこう……載らない。

この前、友達に「載らないのにトーン使ってもったいなくない？」とまで言われてしまった。本人に悪気はなかったらしいが、私だって載るためにトーン使ってるんだよ！

くそー、こうなったら投稿なんてやめ……られない……。わかっちゃいるけどやめられない。あー、それそれ(涙)。

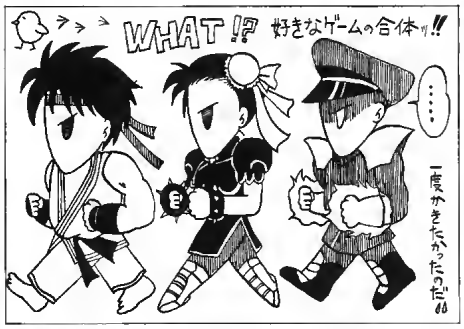
（北海道・はーふのせしる）

●まあ、焦らずコツコツと投稿してくださいな。

ストⅡのやり過ぎで左手親指を痛めたというのはまだ記憶に新しいのに、先日2日間借りた「スーパーマリオカート」でも痛めてしまった。しかし、弟や友人はなんともならない。どうやら自分の十字キーの押し方がいけないらしい。しかし、いまさら直せない。十字キーを激しく使うゲームでは、やり過ぎに十分注意しようと思う(実はハマリやすいのだ)。

(群馬県・海宇くるみ)

●なにごとも悪いくせは直しておかないと、身体に悪いようですね。いまさら直せないとか言わずに、注意しながら遊びましょ。



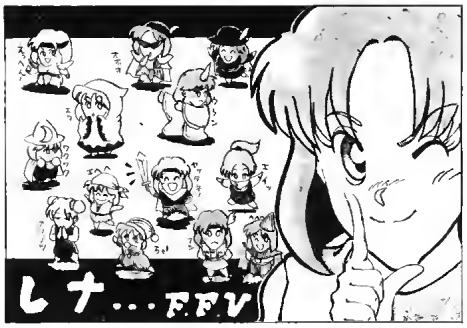
●なーんと、ストⅡとFFシリーズの合体企画! あーワケわからん(笑)。

長野県・牧原守里

僕の友人Yは、「スーファミなんて面白くねーよ。ボタンが多すぎるんだよ。あんなのすぐ売れなくなるぜ」と、やたらケチをつけておきながら、僕たちより楽しんでいる。Yは非常に気が変わりやすい。

(新潟県・木村曜)

●いやぁ、スーファミの魅力にとりつかれてしまった人どうしなんですから、やぼなことは言いっこなし。みんなで仲良くスーファミで楽しみましょう。



●レナのジョブ13変化でございい。全部で20種類のジョブを使いこなせるかい?

京都府・たごさく!

というわけで、改編1回目の「すうはみパラダイス」も無事終了です。次回までごきげんよー!

Theスーパーファミコン創刊2周年記念
FFV特別プレゼント当選者発表だよ~ん!

北海道　宮川和広／北海道　清河祐基／青森県　番場君夫／宮城県　川田秀樹／宮城県　千葉英範／福島県　平山和宏／茨城県　岩間恵一／茨城県　尾形高／茨城県　益子学／群馬県　本多雄二／群馬県　須賀弘貴／群馬県　伏島善充／埼玉県　斉藤真穂／埼玉県　佐藤忠夫／埼玉県　鎌北晋吾／埼玉県　大沢悠介／千葉県　金田知久／千葉県　芹澤佳代／千葉県　松森健司／千葉県　神林恵子／千葉県　多田剛／千葉県　弓木田雄一郎／東京都　山形清一郎／東京都　山口満義／東京都　星野美樹／東京都　石川釉美／東京都　小出恵美／神奈川県　川辺清隆／神奈川県　小野祐子／神奈川県　山内一真／神奈川県　露木豊／神奈川県　阿内祐貴／愛知県　友松克能／愛知県　大館了也／愛知県　吉田伸一／愛知県　森口考路／愛知県　水野智子／愛知県　岡知子／新潟県　澤野智人／富山県　林道正樹／石川県　森田陽介／岐阜県　折戸里早／岐阜県　石河美奈世／静岡県　中村光成／静岡県　森竹剛志／滋賀県　中西慎也／京都府　桑名直子／大阪府　杉山理恵／大阪府　葛城さとり／大阪府　池側由紀子／大阪府　中村一之／大阪府　赤木萌美／岡山県　斉藤隆寛／徳島県　西林健治／山口県　渡部恵美／山口県　前田智之／鳥取県　森本喬／香川県　大西小百合／福岡県　波多江洋輔／福岡県　堤雅也／以上60名　敬称略

「すうはみパラダイス」おはがき大募集

「すうはみパラダイス」では次のコーナーの投稿を大募集します(★のコーナーは、毎回のテーマを各コーナーでご確認ください)。1通以上採用された人には、500円の図書券をプレゼントします。

★おねえさんとピープくん
おねえさんとピープくんが、みんなのはがきに答えてくれるぞ。

●すうはみワールド
身のまわりの変なやつ、面白い話や出来事などを知らせてね。

★彼の天職彼女の転職
ゲームのキャラクターが、どんな職業が向いているか考えてね。

●素朴な疑問
ゲーム以外の、本誌についてのちょっとした疑問にお答えします。

★こんなときどーする?
お題の解決策やグッドアイディアを送ってね。

●マンガ天国
イラストギャグ、1コマ、2コマ、4コマのマンガを送ってね。

★新作ソフト言いたい放題
お題のゲームで〝よかったところ〟と、〝ここがちょっと〟だと思う点を書いてね。

●すうはみ美術館
スーファミゲームに関するイラストをお待ちしています。

★テーマギャラリー
テーマに沿ったイラストをよろしくね。

●RPG幻想倶楽部
君たちの好きなRPGを、ぜひ盛り上げてくれ。

●わいわいフリートーク
スーファミやゲームや業界に関する出来事や意見などを書いてね。

なお、応募のさいには、次の点にご注意ください。

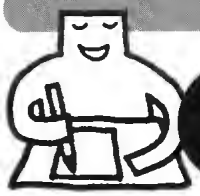
- 住所、本名はしっかり書くこと。ペンネームはどうしても必要な人だけ書くこと。
- 一枚のはがきに一つのコーナーだけ書くこと。
- 鉛筆書きや、カラーのイラスト、マンガの応募はご遠慮ください。

以上について守られていない場合は、採用を見送らせていただきます。また、採用、不採用にかかわらず、応募作品は返却しませんのでご了承ください。

あて先
〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク㈱
Theスーパーファミコン編集部
「すうはみパラダイス」
各コーナー係まで

12月25日号のゴメンナサイ

P.14　パイオニアLDCの社名が誤っていました。関係者にご迷惑をおかけしたことをおわび申し上げます。
P.65　意外に見当
→意外に健闘
P.120　一部、写真が入れ替わっていました。
P.136　Sylph→SYLPH



アンケートハガキの書き方1—2—3

編集部へひとことの欄は、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどナンデモお書きください。マークシートの欄は、下記の質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。質問事項のなかで、＊印のついている番号は、上から順に塗りつぶしていってください。ハガキは、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

マークシートの記入例

よい例

悪い例

＊印は次のように塗りつぶしてください。

年齢12歳

これから買いたいと思っているゲーム

010

1 性別

①男性
②女性

＊**2** 年齢

3 学校・職業

①小学校
②中学校
③高校
④大学・大学院
⑤短大・専門学校
⑥予備校
⑦事務職
⑧営業・販売職
⑨専門・技術職
⑩管理職
⑪技能・労務職
⑫自営業
⑬公務員
⑭自由業
⑮アルバイト
⑯主婦
⑰無職
⑱その他

＊**4** ＳＦＣソフトの所有本数は？

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信
②ファミリーコンピュータマガジン
③月刊PCエンジン
④マル勝PCエンジン
⑤BEEP／メガドライブ
⑥メガドライブFAN
⑦ログイン
⑧コンプティーク
⑨HIPPON SUPER
⑩マル勝スーパーファミコン
⑪その他

6 面白かった記事をあげてください。（5つまで）

7 面白くなかった記事をあげてください。（5つまで）

①RANDOM ACCESS
②顔（第3回）
③ALL GAME CHART
④データランド
⑤ザ・テストプレイ
⑥特報!! ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
⑦聖剣伝説2
⑧Pop'nツインビー
⑨パワーモンガー
⑩シムアント
⑪エキゾースト・ヒート
⑫三国志正史～天舞スピリッツ
⑬ノイギーア
⑭バイオメタル
⑮スターフォックス
⑯ジャングルウォーズ2
⑰アルバートオデッセイ
⑱デビルズコース
⑲リーディングカンパニー
⑳デッドダンス
㉑USA ICEHOCKEY/怒りの要塞
㉒クリスティーワールド
㉓ワールドクラスラグビー
㉔スーパーバトルタンク/ウォーリーをさがせ！ 絵本の国の大冒険
㉕信長公記
㉖ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ/コズモギャング ザ パズル
㉗うしおととら
㉘ヨッシーのクッキー／哭きの竜～麻雀飛翔伝
㉙蒼き狼と白き牝鹿/スーパーダンクスター
㉚コラムス
㉛Carrot Club
㉜石鎚昭代のもう1回だけ言わせて！
㉝毎度お騒がせ大討論会
㉞悩んでるタール人を救え！
㉟SFCなんでもベストⅤ
㊱年末・年始は、ナムコが熱い!!
㊲超魔界大戦どらぼっちゃん
㊳鋼鉄の騎士
㊴雀闘士銅鑼王
㊵エイリアンVSプレデター
㊶バートの不思議な夢の大冒険/Q＊bert 3
㊷コスモポリスギャリバン/カリフォルニアゲームズ2
㊸ナイジェルマンセル F-1 チャレンジ
㊹すうはみパラダイス
㊺輝け!!SFCアカデミー'92
㊻パソコン入門ガイド
㊼すぎやまこういちのゲーム漂流記
㊽FFⅤジョブJOB職業安定所
㊾スーパーファイヤープロレスリング2
㊿ナムコットオープン
(51)タイニー・トゥーンアドベンチャーズ
(52)バットマン・リターンズ
(53)F-1 GRAND PRIX PARTⅡ
(54)ポピュラス2
(55)バトルテック
(56)白熱プロ野球ガンバリーグ'93
(57)レーシングレポート'92
(58)趣味の科学
(59)SOUND CLUB
(60)ゲームミュージックCD&ビデオ紹介
(61)裏ワザグランプリ
(62)我が胸に残る思い出のゲーム
(63)付録・エルファリア読本

8 あなたがもっているマシンを教えてください。（いくつでも）

①スーパーファミコン
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²
⑤PCエンジンDUO
⑥メガドライブ
⑦MEGA-CD
⑧WONDER MEGA
⑨ゲームボーイ
⑩ゲームギア
⑪ネオジオ
⑫PC-9801シリーズ
⑬PC-8801シリーズ
⑭X68000シリーズ
⑮FM-TOWNS
⑯その他

＊ **9** これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（１つだけ）ゲームはメーカーの50音順に並んでいます。

ナンバー	タイトル
001	BURAI八玉の勇士伝説
002	エイリアンVSプレデター
003	レイルロードタイクーン
004	お茶の間伝説
005	デュアルオーブ～聖霊珠伝説
006	スーパー競馬
007	デスブレイド
008	スーパーフルメタル
009	クリスティーワールド
010	バートの不思議な夢の大冒険
011	ワンダーブック
012	スーパーエアダイバー
013	鋼鉄の騎士
014	バイオメタル
015	極（仮）
016	キネシス
017	スーパースラッシュショット
018	レッドオクトーバーを追え！
019	プロフットボール'93
020	BULLS VS BLAZER（仮）
021	デザート・ストライク（仮）
022	ポピュラス２
023	シムアント
024	パワーモンガー～魔将の謀略
025	夢幻の如く
026	ナイジェル マンセル F-1 チャレンジ
027	三国志正史～天舞スピリッツ
028	DEVASTATOR（デバステイター）
029	ノイギーア
030	悪魔のココロジー
031	ソルスティスII（仮）
032	ユートピア
033	ドラえもん・のび太と妖精の国
034	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
035	織田信長～覇王の軍団
036	CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL
037	ファイナルファイトII（仮）
038	マスター・オブ・モンスターズ
039	BREATH OF FIRE
040	SD飛龍の拳（仮）
041	スーパーチャイニーズワールド２
042	飛龍の拳S・ファイティングウォーズ
043	シェラザード伝説～黄金の帝国
044	伝説のオウガバトル
045	2020年スーパーベースボール
046	甲子園３
047	龍虎の拳
048	ビデオキッド
049	ファーストサムライ
050	トップレーサーII
051	ブルースブラザーズ
052	ドラゴンクエストI・II
053	エルナード
054	ヨーロッパ戦線
055	リーディングカンパニー
056	蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史
057	アクションパチ夫くん（仮）
058	NFLフットボール
059	バットマン・リターンズ
060	MADARA２
061	Pop'n ツインビー
062	スーパーノヴァ
063	ジョジョの奇妙な冒険
064	TRIFF（トリフ）～大西部アニマルの秘宝～
065	将魔（仮）
066	サーク
067	アルバートオデッセイ
068	Dead Dance（デッドダンス）
069	NHL ICE HOCKEY（仮）
070	怒りの要塞

ナンバー	タイトル
071	聖剣伝説２
072	エキゾースト・ヒート～F1ドライバーへの軌跡
073	早指し二段　森田将棋
074	ノスフェラトゥ
075	シルヴァ・サーガ２
076	モンスターメーカー（仮）
077	エストポリス伝記
078	ダライアス（仮）
079	アミュージングドリーム
080	ウルトラセブン
081	デビルズコース
082	ソード・ワールドSFC
083	ザ・ラストバトル
084	熱血高校ドッジボール部（仮）
085	アクタリオン（仮）
086	つっぱり大相撲・立身出世編
087	メタルマックス２
088	負けるな！　魔剣道
089	おざなりダンジョン
090	ザ・ソードマニアック
091	スーパーバックトゥザフューチャー２
092	ウォーリーをさがせ！　絵本の国の大冒険
093	モノポリー
094	マサカリ伝説・RPG編（仮）
095	超魔界大戦どらぼっちゃん
096	ナムコットオープン
097	ブラックアウト（仮）
098	スパークリングショット
099	MOTHER２～ギーグの逆襲
100	スターフォックス
101	雀闘士銅鑼王
102	ELFARIA（エルファリア）
103	Q＊bert３
104	新日本プロレスリング超戦士IN闘強導夢
105	ドラゴンボールZ超武闘伝
106	ゲゲゲの鬼太郎
107	グレイトバトルIII
108	スーパー倉庫番
109	川釣り（仮）
110	スーパーバトルタンク
111	セブテントリオン
112	ドラゴンズ・アース
113	バトルテック
114	スーパーキックボクシング
115	クラシック・ロード
116	神聖紀オデッセリア
117	闘牌伝（仮）
118	F-1 GRAND PRIX PARTII
119	フェイスボール2000
120	対局囲碁ゴライアス
121	ヨッシーのクッキー
122	イーハトーヴォ物語
123	雲にのる
124	カリフォルニアゲームズ２
125	スーパービックリマン
126	バズー！　魔法世界
127	ジャングルウォーズ２～古代魔法アティモスの謎
128	大仁田厚FMW～キミは時代よりあつくなれるか
129	インターナショナル・テニスツアー
130	SUPER KICK OFF
131	ワールドクラスラグビー
132	バトルトード
133	ラブラスの魔
134	信長公記
135	うしおととら
136	史上最強のクイズ王決定戦スーパー
137	サージェントサンダース　コンバット
138	EDONO牙
139	トールキンの「指輪物語」
140	マイト・アンド・マジック BOOK２

輝け!! SFCアカデミー賞'92 結果発表

「The スーパーファミコン」は2周年を迎え、昨年よりはじめました"輝け!! SFCアカデミー賞"も今年で2回目。

現在では、スーパーファミコン・ソフトもトータルで、200本近い数が発売されました。

そこで"輝け!! SFCアカデミー賞'92"では、それらのスーパーファミコン・ソフトのなかから1991年11月1日〜1992年10月30日までに発売された130本を対象に、最優秀作品賞をはじめとした12部門に輝くベストゲームを、今年も決めたいと思います。

さて、今年を振り返ってみると、待ちに待った「ドラゴンクエストV」や「ゼルダの伝説」、「ロマンシング サ・ガ」など、話題のゲームがたくさん発売されました。昨年のアカデミー賞'91では、「ファイナルファンタジーⅣ」が6部門を独占(どくせん)するという快挙(かいきょ)をなしとげましたが、92年度のアカデミー賞レースは、はたしてどうなるでしょう?

スーパーファミコンユーザーであるみなさんが選んだ、92年度SFCアカデミー賞。いよいよ発表です!!

応募総数約2500通、そして、
92年度SFCアカデミー賞各賞発表!!

11月13日号(10月30日発売号)より募集をはじめました〝輝け!! SFCアカデミー賞'92″。応募の締め切りまで、2週間とちょっとの、わずかな期間しかなかったにもかかわらず、2500通を超えるご応募、たいへんありがとうございました。

さて、アカデミー賞各賞の集計も終わり、いよいよ発表に移るわけですが、同時企画として行いました〝大予想　輝け!! SFCアカデミー賞'92″の結果もちゃんと確認してください。また、プレゼントの発表は、94ページにありますのでお忘れなく。それでは、今度こそほんとの発表です。どうぞっ!!

最優秀作品賞

1位 ドラゴンクエストV

言わずと知れたエニックスの超人気ソフトのシリーズ第5弾。ファミコン版から評価も高く、スーパーファミコンでも、その地位を確立。92年はドラクエVの年だったともいえるだろう。この人気はいつまで続くのだろう。

スタッフからのコメント

この度は、このような栄えある賞をいただき、誠にありがとうございます。確かな手ごたえと自信をもって送りだしたドラクエVが、この賞を受賞でき、関係者一同、心から喜んでおります。スタッフ一同に替わりまして、御礼申し上げます。

2位 ストリートファイターII

ゲームセンターで超話題になったカプコンの格闘アクションゲームで、同名タイトルのビデオゲームの移植版。92年度上半期はこのゲームの話題ばかりだったのは、まだ記憶に新しいハズ。そのデキのよさだけが人気の秘密ではないだろう。

3位 ゼルダの伝説

昨年の11月に発売された任天堂のアクションRPG。ファミコン版から数えると、シリーズの第3作目にあたる。ものをもち上げたり、パズル的要素を取り入れたダンジョンの謎など、遊びの要素がいろいろ盛り込まれていた。

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	ドラゴンクエストV	エニックス	869
2位	ストリートファイターII	カプコン	728
3位	ゼルダの伝説	任天堂	419
4位	スーパーマリオカート	任天堂	66
5位	ロマンシング　サ・ガ	スクウェア	38
6位	真・女神転生	アトラス	28
7位	弟切草	チュンソフト	16
8位	スーパー信長の野望　武将風雲録	光栄	13
9位	ヘラクレスの栄光III	データイースト	12
10位	アクスレイ	コナミ	10

ロールプレイングゲーム部門

1位 ドラゴンクエストV

これまでのイメージを崩さず、モンスターを仲間にできたり、シナリオ上に意外な展開を演出するなど、新しいアイディアを取り入れたのがその成功の理由だろう。来年には「ドラゴンクエストI・II」が発売されるぞ!

スタッフからのコメント

ドラクエの大きなテーマは「もうひとつの人生体験」です。みなさんに冒険の楽しさや、愛と勇気と友情の心を体験してほしい、そんな堀井先生はじめ、スタッフの情熱を込めた作品に、多くのみなさまのご支持をいただき、ほんとうにありがとうございます。

2位 ゼルダの伝説

意外なアクションが楽しめたのが、このゲームの魅力。

3位 ロマンシング サ・ガ

いろんなキャラで楽しめる、フリーシナリオがよかった。

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	ドラゴンクエストV	エニックス	966
2位	ゼルダの伝説	任天堂	749
3位	ロマンシング　サ・ガ	スクウェア	604
4位	真・女神転生	アトラス	83
5位	ヘラクレスの栄光III	データイースト	57

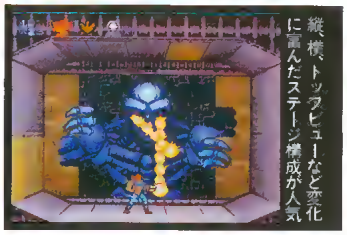
アクションゲーム部門

1位 ストリートファイターII

今年は8月に国技館で全国大会も開かれるなど、盛りに盛り上がった「ストリートファイターII」。このゲームが発売されたあと、ストIIを超える格闘アクションゲームは出ないのでは……、ということもあちこちで囁かれている。

スタッフからのコメント　おかげさまでアーケード版でも大人気であったストIIが、スーパーファミコンでもみなさんに喜んでいただけて、たいへん光栄に思っております。このような賞をいただけたことで、開発スタッフもたいへん喜んでいます。どうもありがとうございました。

2位 魂斗羅スピリッツ



縦横、トップビューなど変化に富んだステージ構成が人気

3位 らんま1/2・町内激闘篇

同名コミックのゲーム化。登場する7人のキャラが個性的

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	ストリートファイターII	カプコン	1272
2位	魂斗羅スピリッツ	コナミ	162
3位	らんま1/2・町内激闘篇	メサイヤ	131
4位	プリンス　オブ　ペルシャ	メサイヤ	130
5位	T.M.N.T.	コナミ	94

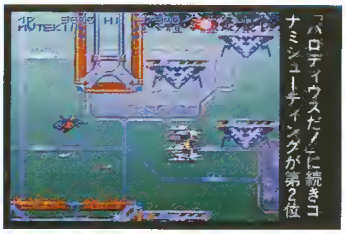
シューティングゲーム部門

1位 パロディウスだ！

同名タイトルのビデオゲーム版からの移植もの。同社発売のシューティングゲーム〝グラディウスシリーズ〟のパロディーや、コナミキャラを使った自機、愉快なボス敵など、コミカルシューティングの決定版だ。シューティングとしても質は高い。

スタッフからのコメント　〝タコ〟は、ただいま有給休暇中。この知らせを聞いて、体をくねらせて大喜びしています。〝ペン太郎〟は趣味のエアガンごっこ中に、この知らせを聞き、嬉しさのあまり、間違って自分に弾を撃ってしまったそうです。本当にありがとうございました。

2位 アクスレイ



「パロディウスだ！」に続きコナミシューティングが第2位

3位 スーパーアレスタ

ゲームはきわめてオーソドックスだが完成度は非常に高い

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	パロディウスだ！	コナミ	907
2位	アクスレイ	コナミ	384
3位	スーパーアレスタ	東宝	237
4位	コズモギャング　ザ　ビデオ	ナムコ	176
5位	雷電伝説	東映動画	71

シミュレーションゲーム部門

1位 キャプテン翼II

同名タイトルのコミックを原作にしたゲームで、ファミコン版からのシリーズものでもある。ド派手なビジュアルシーンが、キャラクターゲーム色を強めているものの、ゲーム自体のデキもよかった。ツバサくん・岬くんコンビの息もピッタリ。

スタッフからのコメント　岬「やったね!!　翼くん」翼「ありがとう岬くん。もう連載はとっくに終わっちゃったけど、みんなが応援してくれるから、まだまだサッカーを続けるぞ！」日向「な、なにィ！　翼、まさか、それは……(つづく)」NBAバスケもヨロシク!!

2位 スーパー信長の野望 武将風雲録

SLGの老舗、光栄の看板的ゲーム。価格が高いのが、やや難

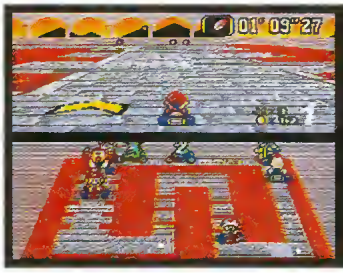
3位 スーパーガチャポンワールド SDガンダムX

モビルスーツの種類が豊富でファンは必見だ

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	キャプテン翼II	テクモ	709
2位	スーパー信長の野望　武将風雲録	光栄	581
3位	スーパーガチャポンワールド SDガンダムX	ユタカ・バンダイ	311
4位	大戦略エキスパート	アスキー	166
5位	アースライト	ハドソン	53

レースゲーム部門

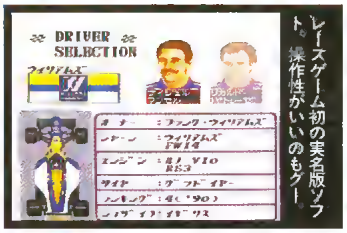
1位 スーパーマリオカート



おなじみのスーパーマリオのキャラクターを使ったコミカルなレースゲームではあったが、本格的に楽しむことができた。「F-ZERO」になかった2人対戦プレイが、非常〜に熱い。マリオ以外でプレイした人は、彼の卑劣な手に、泣かされたハズ(笑)。

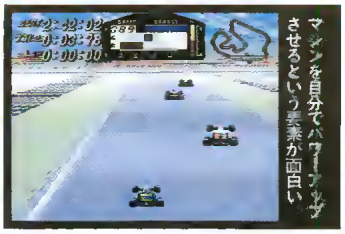
スタッフからのコメント　部門賞をいただき嬉しく思っております。マリオを使うことは最初から決まっていた訳ではなく、対戦していると相手がうしろから識別しにくいので、うしろから見てもわかりやすいマリオになった訳です。おかげで型破りなゲームになりました。

2位 F-1 GRAND PRIX



レースゲーム初の実名版ソフト。操作性がいいのもグー。

3位 エキゾースト・ヒート



マシンを自分でパワーアップさせるという要素が面白い

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	スーパーマリオカート	任天堂	862
2位	F-1 GRAND PRIX	ビデオシステム	322
3位	エキゾースト・ヒート	セタ	283
4位	スーパーF-1サーカスリミテッド	日本物産	133
5位	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	タカラ	81

スポーツゲーム部門

1位 スーパーファミスタ

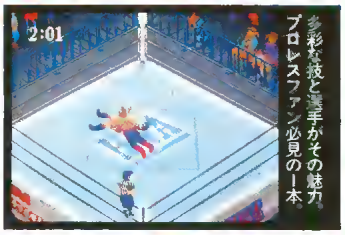
RPGがドラクエならSPTはファミスタ、といわれるくらい人気のあった野球ゲーム。ファミコン版からのシリーズで、毎年発売を楽しみにしていた人も多いハズ。スーパーファミコン版は選手が実名になり、ドラフトモードも楽しめるのだ。

スタッフからのコメント　ファンのみなさんのおかげで賞をいただきました。これからも面白いファミスタを作って野球ファン、ゲームファンに愛されるゲーム界の"寅さん"になりたいと思います。でも、天気のいい日は、外でキャッチボールでもやろうね。(きっしい)

2位 スーパーフォーメーションサッカー

フィールドが3Dというのがこれまでになく新鮮だった

3位 スーパーファイヤープロレスリング

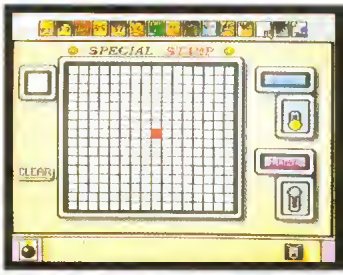


多彩な技と選手がその魅力。プロレスファン必見の一本。

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	スーパーファミスタ	ナムコ	857
2位	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	658
3位	スーパーファイヤープロレスリング	ヒューマン	466
4位	ウルトラベースボール実名版	カルチャーブレーン	37
5位	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	36

その他部門

1位 マリオペイント



スーパーファミコン初のグラフィックツール。マウス対応ソフトとしてもスーパーファミコン初。絵を描くほかにも作曲ができたり、簡単なゲームで遊べたりするなど、用途はさまざま。子供から大人まで楽しめる親しみやすさが、1位の理由か。

スタッフからのコメント　マウス専用ソフトとして大人から子どもまで、だれでもがマウスを操作してモニター画面に絵を描いたり作曲したりできる創作ソフトです。部門賞に選ばれたのは「マリオペイント」が創作道具として認められたことだとスタッフ一同、嬉しく思っています。

2位 弟切草

オチャラケからシリアスまで楽しめるのが魅力だ

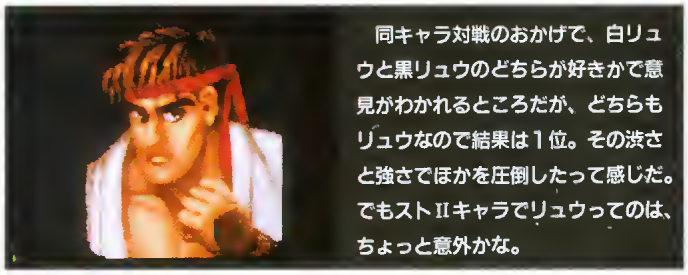
3位 スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

大勢で遊ぶと面白さ倍増。ボンビーには、なりたくない。

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	マリオペイント	任天堂	845
2位	弟切草	チュンソフト	543
3位	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン	322
4位	レミングス	サン電子	45
5位	スーパー麻雀大会	光栄	42

主演男優賞

1位 リュウ(ストリートファイターII)

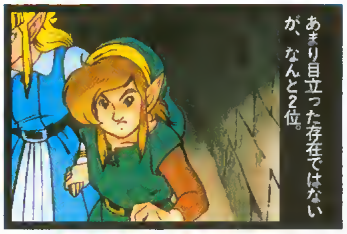


同キャラ対戦のおかげで、白リュウと黒リュウのどちらが好きかで意見がわかれるところだが、どちらもリュウなので結果は1位。その渋さと強さでほかを圧倒したって感じだ。でもストIIキャラでリュウってのは、ちょっと意外かな。

スタッフからのコメント

「ストリートファイターII」においても主役として活躍するリュウですが、ほかのゲームの強力なキャラクターを抑えて賞をいただいたことは、たいへん光栄であります。これからもストIIを男臭さあふれるリュウで目一杯、楽しんでください。

2位 リンク(ゼルダの伝説)



あまり目立った存在ではないが、なんと2位。

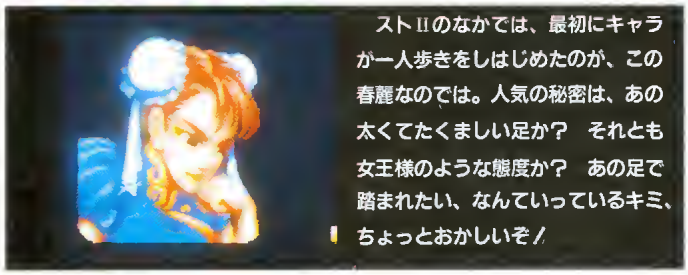
3位 ドラクエVの主人公

めまぐるしくその肩書きが変わるなど、魅力的なのだ。

順位	キャラクター名	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	リュウ	ストリートファイターII	カプコン	717
2位	リンク	ゼルダの伝説	任天堂	494
3位	ドラクエVの主人公	ドラゴンクエストV	エニックス	213
4位	ガイル	ストリートファイターII	カプコン	64
5位	アルベルト	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	40

主演女優賞

1位 春麗(ストリートファイターII)

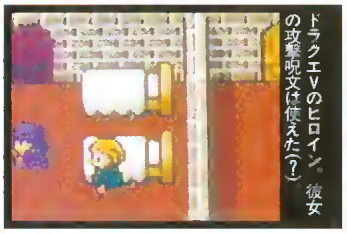


ストIIのなかでは、最初にキャラが一人歩きをしはじめたのが、この春麗なのでは。人気の秘密は、あの太くてたくましい足か？　それとも女王様のような態度か？　あの足で踏まれたい、なんていっているキミ、ちょっとおかしいぞ！

スタッフからのコメント

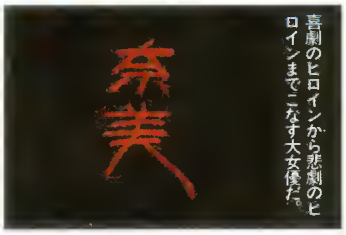
ストIIのなかでは唯一、女性キャラクターの春麗ですが、みなさんのおかげで、大人気のキャラクターになってしまいました。カワイイだけでなく、強い女の子というのが人気の原因かなと思っています。これからも十分に可愛がってください。

2位 ビアンカ(ドラゴンクエストV)



ドラクエVのヒロイン。彼女の攻撃呪文は使えた(?)

3位 奈美(弟切草)



喜劇のヒロインから悲劇のヒロインまでこなす大女優だ。

順位	キャラクター名	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	春麗	ストリートファイターII	カプコン	988
2位	ビアンカ	ドラゴンクエストV	エニックス	461
3位	奈美	弟切草	チュンソフト	169
4位	クローディア	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	53
5位	アイシャ	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	18

最優秀美術賞

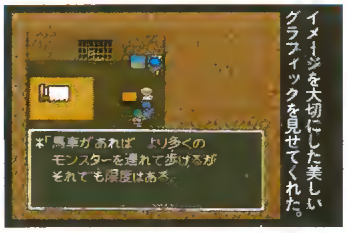
1位 ストリートファイターII

オリジナルのビデオゲーム版と比べると多少、削られたりはしたものの、よりオリジナルに近いグラフィックを再現したことが、ユーザーの支持を獲得した理由ではないだろうか。ただし、象が2匹になってしまったのは、ちょっと残念だった。

スタッフからのコメント

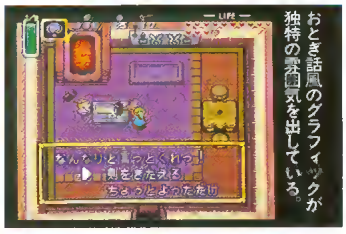
最優秀美術賞をいただけてカプコンスタッフとして、たいへん光栄です。ストIIというゲームだけでなく、グラフィックに対する思い入れ、こだわりが評価されたということが非常にうれしいです。今後もすばらしいゲーム、グラフィックを作り続けます。

2位 ドラゴンクエストV



イメージを大切にした美しいグラフィックを見せてくれた。

3位 ゼルダの伝説



おとぎ話風のグラフィックが独特の雰囲気を出している。

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	ストリートファイターII	カプコン	767
2位	ドラゴンクエストV	エニックス	506
3位	ゼルダの伝説	任天堂	326
4位	アクスレイ	コナミ	170
5位	ロマンシング　サ・ガ	スクウェア	165

最優秀音楽賞

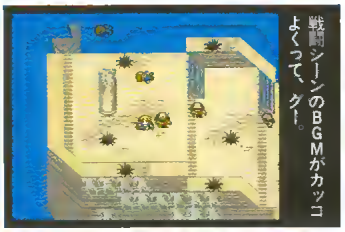
1位 ドラゴンクエストV

ドラクエといえばこの人、すぎやまこういち氏。もうおなじみなので、固定ファンもいることと思う。オーケストラが演奏するドラクエのBGMは、ゲームファンだけでなく、広く一般的にも聴かれているようだ。多くのファンの支持を受け堂々の1位。

スタッフからのコメント

この賞に関しては、すばらしい曲を書いてくださったすぎやま先生と、それをプログラムしたチュンソフト音楽スタッフの音へのこだわりの結果だと思います。CDも発売されていますので、オーケストラによる演奏もぜひ楽しんでください。

2位 ロマンシング サ・ガ



戦闘シーンのBGMがカッコよくって、クー

3位 ゼルダの伝説

BGM自体の印象は薄いものの世界観にマッチしたものだった

順位	ゲーム名	メーカー名	得票数
1位	ドラゴンクエストV	エニックス	750
2位	ロマンシング　サ・ガ	スクウェア	647
3位	ゼルダの伝説	任天堂	394
4位	ストリートファイターII	カプコン	166
5位	弟切草	チュンソフト	156

海外のゲーム誌が選んだ最優秀作品ベスト10!!

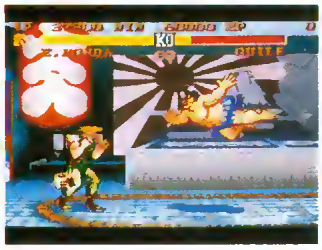
「Theスーパーファミコン」が、海外のゲーム雑誌と提携(ていけい)しているということは、読者のみんなはご存じだろうか。現在、本誌はフランスをはじめ、アメリカ、韓国、台湾などの4ヵ国6誌のゲーム雑誌と情報交換や意見のやり取りなどをしているのだ。

そこで今回の〝輝け!! SFCアカデミー賞'92〟では、海外のゲーム雑誌が選んだベストゲームの発表も行いたいと思う。海外ではどんなゲームに人気が集中しているのか、本誌アカデミー賞の結果と見くらべてみるのもいいのでは。国内の人気とはだいぶ違った結果が出ていると思います。

それでは海外のゲーム雑誌社が選んだ、92年度SFCゲームソフトベスト10を発表だ!!

N・FORCE
（イギリス）

1位 ストリートファイターII



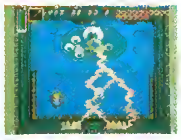
コメント

ハロー。こちらイギリスでもスーパーNES（海外のスーファミ）の人気が急上昇中。その大きな原動力となっているのがストIIです。ストIIで遊べないメガドラのユーザーはみんな悔(くや)しがっているんですよ。

2位 スーパーマリオカート

ベスト2はマリオカート。対戦プレイはとてもおもしろいとイギリスの子どもたちにも評判ですよ。

3位 ゼルダの伝説

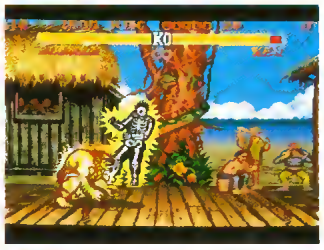


そしてベスト3はゼルダかな。日本のRPGらしくないアクションがおもしろかったです。

	ゲーム名
4位	パロディウスだ！
5位	アクスレイ
6位	スーパーフォーメーションサッカー
7位	魂斗羅スピリッツ
8位	アダムスファミリー
9位	JOE&MAC～戦え原始人
10位	シムシティー

電視遊楽雑誌
（台湾）

1位 ストリートファイターII



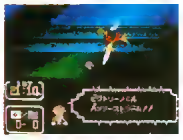
コメント

私たちは台湾で人気のゲーム誌を編集しています。台湾のゲームファンは、日本から個人輸入したスーファミなど世界のゲームで遊んでいるんですよ。もちろんストIIは圧倒的な人気でした。

2位 ドラゴンクエストV

日本で大人気だったDQVだけど、こっちでも大評判です。RPGは台湾でも人気。

3位 キャプテン翼III



日本の漫画は台湾でもたくさん売ってます。スーファミの「キャプテン翼」も、とてもおもしろかったです。

	ゲーム名
4位	三國志III
5位	真・女神転生
6位	スーパーマリオカート
7位	パロディウスだ！
8位	らんま1/2・町内激闘篇
9位	ロマンシング　サ・ガ
10位	アクスレイ

CONSOLES+
(フランス)

1位 ストリートファイターⅡ

コメント

ハイ、フランソワです。ボクはフランスの「CONSOLES+」というゲーム誌の日本特派員。東京に住んでいるんだよ。みんな親切だし、ストⅡは楽しいし、モデルガンもたくさんあるしで、ボクも日本が大好きなんだ。

2位 ゼルダの伝説

ボクはRPGは好きじゃないんだ。でもゼルダはいいね。クリアしたときは「ブラボー」って叫んだよ。

3位 スーパーマリオカート

3位はマリオカートだ。ボクはストⅡもうまいけど、マリオカートの腕もバツグンだよ。今度勝負する？

	ゲーム名
4位	アクスレイ
5位	パロディウスだ！
6位	重装機兵ヴァルケン
7位	ファランクス
8位	エキゾースト・ヒート
9位	ラッシング・ビート
10位	ウルティマⅥ

JOYPAD
(フランス)

1位 ストリートファイターⅡ

コメント

私たちはフランスで「JOYPAD」というゲーム誌を編集しています。今年のベストゲームはズバリ、ストⅡでしょう。(ちなみに11月本誌渋谷洋一ほか編集者がパリでお世話になった)

2位 スーパーマリオカート

マリオカートの人気はフランスでも大好評です。私たちもタイムトライアルでなどで毎日勝負していました。

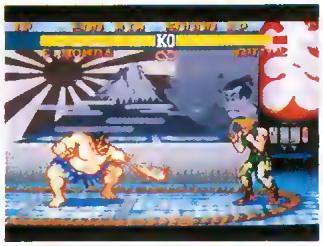
3位 ミッキーのマジカルアドベンチャー

ベスト3は「マジカルクエスト」。エ、知らない？　そういえば日本ではミッキーって言うんだったね。

	ゲーム名
4位	ソウルブレイダー
5位	魂斗羅スピリッツ
6位	アクスレイ
7位	アダムスファミリー
8位	T.M.N.T.
9位	スーパーフォーメーションサッカー
10位	スーパーアレスタ

GAME CHAMP
(韓国)

1位 ストリートファイターⅡ



コメント

韓国No.1の人気を誇る「GAME CHAMP」のキムです。こちら韓国でもストⅡの人気はダントツ。でも、個人的にはDQやFFなどのRPGも気に入っています。日本語の辞書を引きながら、日本のRPGで遊んでいます。

2位 ファイナルファンタジーⅣ

2位はFFⅣ。DQシリーズと並ぶ人気は日本だけじゃありません。韓国でもこの2本はとても評判です。

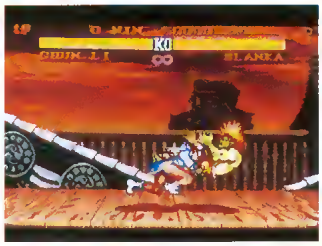
3位 ドラゴンクエストⅤ

3位はDQⅤ。グラフィックやサウンドもいいけど、味わい深いストーリーが最高ですね。

	ゲーム名
4位	スーパーマリオカート
5位	キャプテン翼Ⅲ
6位	マリオペイント
7位	ロマンシング　サ・ガ
8位	アクスレイ
9位	真・女神転生
10位	ドラゴンボールZ

ELECTRONIC GAMING
(アメリカ)

1位 ストリートファイターⅡ



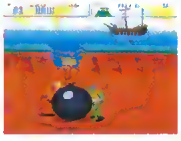
コメント

ハーイ、エドだ。今年はストⅡがぶっちぎりってとこかな。アメリカでは発売が遅れちゃって、けっこうイライラさせられたぜ。ところで、スーファミ版のストⅡダッシュはいつ出るんだい？　カプコンにきいてくれよ。

2位 スーパースターウォーズ

このゲームなかなかおもしろかったね。映画も最高だったけど、ゲームもなかなかだよ。

3位 T.M.N.T.



映画のおもしろさがよく表現されていたと思うね。レオナルドたちの好物がピザなのはみんな知ってるかい？

	ゲーム名
4位	スーパーマリオカート
5位	ゼルダの伝説
6位	スーパーアレスタ
7位	魂斗羅スピリッツ
8位	ロードランナーVS ワイリーコヨーテ
9位	アウターワールド
10位	マリオペイント

'92年度アカデミー賞最優秀作品賞は ドラゴンクエストⅤが 獲得!!

アカデミー最優秀作品賞に選ばれた「ドラゴンクエストⅤ」の受賞式が、12月16日、東京都新宿区にあるエニックス本社で行われた。しかも、受賞式には女性デュオの"ルーラ"の2人が、プレゼンテイターとしてかけつけてくれたぞ。

ルーラの2人からトロフィーを受け取るエニックス専務取締役の千田さんの表情は、ちょっと緊張気味。でも、トロフィーを手にしたあとは、ニッコリと微笑みながらルーラの2人に囲まれてパチリッ!! 今年をしめくくるにふさわしい千田さんの喜びの笑顔なのだ。

来年にはSFC版「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」の発売も予定されているので、いまから来年のエニックスに期待しちゃおう。

ところで、今回プレゼンテイターとしてかけつけてくれたルーラの新曲「結婚ワルツ」が1月25日に発売する予定なのだ。この曲はドラクエⅤのエンディングテーマに詩をつけたものということなので、みんなも聴いてみてね。

ルーラの2人に囲まれてニッコリ!!

'92年度アカデミー賞の総評

"輝け!! SFCアカデミー賞'92"はいかがだったでしょうか。今年は「ドラゴンクエストⅤ」が最優秀作品賞、ロールプレイング部門賞、最優秀音楽賞の3部門を受賞。「ストリートファイターⅡ」がアクションゲーム部門賞、最優秀主演秀美術賞の4部門を獲得するなど、その強さを見せつけてくれました。91年、92年ともにRPGを制したソフトが、最優秀作品賞を制するといったジンクスもできそうです。

さて、92年度を振り返ってみると、上半期は「ストリートファイターⅡ」の、下半期は「ドラゴンクエストⅤ」の年だったと思います。また、この2本のほかにも今年は「ゼルダの伝説」や「ロマンシングサ・ガ」など、ビックタイトルといわれたソフトが、数多く発売された年でもありました。スーパーファミコンのソフトも、昨年に比べると格段に増え、「買うのに困ってしまった」という人も、けっこう多かったのではないでしょうか?

また、今回は本誌のアカデミー賞のほかに、海外雑誌社が選んだベストゲームもいっしょに発表しましたが、本誌のアカデミー賞の結果と見比べてみると、海外と国内での評価がかなり違っていることもおもしろい結果だと思います。

最後に、この企画に協力してくださった各メーカーと読者のみなさんありがとうございました。

では、また来年。

「SFCアカデミー賞'92」プレゼント当選者発表

〈輝け!! SFCアカデミー賞'92〉

●お好みソフト1本(20名)

愛知県・武井卓／愛知県・金田憲治／京都府・藤田泰弘／東京都・古市章子／静岡県・米山正子／島根県・杉田啓／東京都・菊地宏一／大阪府・中村哲朗／静岡県・下村忠志／東京都・寺井雄一／福島県・塚田慎一／埼玉県・小島清志／広島県・飯田剛／佐賀県・岡田貴志／石川県・高田英明／新潟県・水野久志／東京都・倉田秀明／京都府・朝倉宏／福井県・小川雅史／三重県・高田賢一

●編集部特製オリジナルテレホンカード(10名)

秋田県・斉藤辰哉／群馬県・福山晴子／東京都・新田健一郎／三重県・河内美和子／神奈川県・遠藤太一／神奈川県・山本純子／大阪府・坂元斎子／東京都・藤田門二／東京都・宇田尻陽子／福岡県・乾久徳

〈大予想 輝け!! SFCアカデミー賞'92〉

●お好みソフト3本セット(1名)

埼玉県・戸根大輔(8問正解)

●編集部特製オリジナルテレホンカード(10名)

奈良県・山本政紀／兵庫県・中西幸造／茨城県・石嵜智子／宮城県・高橋貴紀／熊本県・浜田良子／神奈川県・藤沢直紀／東京都・小椋明美／東京都・天野優／鳥取県・山本聖子／東京都・吉田真二

テレビゲームが物足りなくなった人へ！

パソコン入門ガイド

パソコンゲームで遊んでみよう

スーファミじゃ遊べないパソコンゲームの魅力

現在発売されているコンピュータゲームには、大きく分けて3つのタイプがある。一つはゲームセンターで遊べるいわゆるビデオゲーム、スーパーファミコンなどをふくむ家庭用ゲームマシンのゲーム、そしてパソコンのゲームだ。みんながよく遊ぶものというと、やはりビデオゲームやスーファミのゲームだろうが、ではパソコンゲームとは一体、どんなゲームなのだろうか。

そもそもパソコンとは、高度な計算処理能力が特徴だ。ゲーム専用に開発されたものではないので、アクションゲームなどは得意とは言い難い。しかしその半面、パソコンの特徴である計算能力を活かして、スーファミでは味わえないゲームも発売されている。

たとえばスーファミが最も苦手とするタイプに、計算を多用するシミュレーションゲームなどがあげられる。この手のゲームは、パソコンなら楽々こなせてしまう。

またパソコンゲームからスーファミへの移植ソフトが多い現在においては、オリジナルのゲームを一歩先に遊べる、という利点もある。とくに海外からの移植などは、スーファミに移植されるまでに時間がかかるため、この利点はより大きくなる。

というわけで、スーファミとは違った魅力がある、これらパソコンゲームで遊ぶには、もちろんパソコンが必要になる。でもパソコンって高そうだし、どんな機種がいいのかわからない、という人も多いだろう。

そこで今回は、現在人気のパソコンと、それらで遊べる人気ゲームを紹介していこう。現在はパソコン自体の価格も下がったし、とくにいままで魅力的だったにもかかわらず、手が届かなかった海外パソコンが、急速に低価格化している。パソコンを買って、よりいろいろな種類のゲームで遊びたいと思っているキミ、買うならいまの時期を逃す手はないぞ。この特集でパソコンを研究してくれ。

スペック表の見方

パソコンはほしいけど、パソコンって難しい用語が多すぎて、カタログを見ても意味がわからない、という人も多いと思う。そこでぜひ知っておいてほしい単語を中心に、各機種のスペック表の見方を説明しよう。

各項目のなかで、とくに注意してほしいのがCPU。種類と速度が"i 386 33MHz"のように表記されている。i 386というのは種類で、現在i＊86系と680＊0系の2大勢力がある。同種類のCPUの場合、＊の部分の数字が大きいものが上位。さらに同じCPUの場合、MHzの数字が大きいものほど高速で処理できる。

1 CPU

コンピュータの頭脳。i＊86系と680＊0系の2種類が有名。

2 メインRAM

搭載しているメモリー(記憶)容量。多ければ多いほどよい。標準搭載量に注目。

3 グラフィック

画面の解像度(細かさ)や色数。値が大きいほうがいいが、それに見合うディスプレイが必要。

4 サウンド

搭載されている音源の種類や、同時に発音できる数など。ちなみにスーファミはPCM 8音。

5 FDD(フロッピーディスク)

最もオーソドックスな外部記憶メディア。そのドライブの種類と基数を表示している。

6 HDD(ハードディスク)

FDDよりも高速で、大容量を記憶できるメディア。IBM-PCやMacintoshでは必須。

7 備考

そのパソコンならではの特徴や、付属品などを表記してある。

8 価格

いちばん気になる値段だ。マシンによって、お店での値引き率も変わってくるのがクセモノ。

IBM-PC DOS/Vパソコン

とにかく安いDOS/Vパソコン

GPS V 2405-W01（日本アイ・ビー・エム）

❶CPU：i486SX 20MHz
❷メインRAM：標準装備4MB、32MBまで拡張可能
❸グラフィック：VGA、SVGA（1024×768ドット）、など
❹サウンド：内蔵音源なし（一般的な拡張音源があり）
❺FDD：3.5インチディスク1台
❻HDD：最大340MBに拡張可能
❼備考：HDD内蔵モデルはDOS／Vインストール済み
❽価格：19万8,000円より

IBM－PCの魅力は、現在でこそ安くて高速な点だと言い切れるが、数年前まではとてもそうは思えなかった。とくに純正IBMのマシンの場合、とんでもなく高い、という印象があったのは事実だ。

ところが2年くらい前から、IBM製の安いマシンが登場し始めた。そしてついに、真打ちとも思える、今回の機種が発売されたわけだ。今回発売されたマシンは、純正品であるにもかかわらず、コンパチマシン（互換機）にも対抗できるほどの低価格を実現している。なにしろi486SXを搭載しているにも関わらず、値段は20万を切っているのだ。

また日本でもIBM－PCの人気が高くなったのには、DOS／Vの登場も関係している。くわしくは右ページのコラムを参照してもらうとして、ここでは簡単に説明しておくと、日本語処理が可能になった、ということだ。

とくにゲーム向けの機能があるわけではないが、IBM－PCをゲームマシとして見た場合でも、非常に魅力的なマシンだ。その高速処理のおかげで、高度な3D処理などが可能になる。また、VGAやSVGAといったグラフィックの規格がすごくて、VGAなら640×480ドット、SVGAなら最高で1024×786ドットという解像度を誇る。しかも256色を同時に発色できるのだ。

コンパチマシンってなんだ？

IBM－PCが世界のスタンダードマシンとなった理由として、マシンそのものの魅力のほかに、コンパチマシンの存在を忘れてはいけない。コンパチマシンとは、オリジナルのメーカーとは別の会社で作られた、かなりの互換性を保ったマシンのこと。本当はもっと複雑な背景や思想もあるのだが、簡単に言うならこういうことになる。

コンパチマシンは、基本的にオリジナルのパソコン用のソフトウェアが完全に動作する。よってコンパチマシンだからといって、不都合は感じられない。同じマシンなら、オリジナルのほうがいいじゃん、と思う人もいるだろうが、ふつうコンパチマシンは、オリジナルとは比べものにならないくらい安い値段に設定されているのだ。ね、コンパチマシンがほしくなるでしょ。

今回紹介しているコンパック社のコンパチマシンは、用途によって2つのCPUからチョイスできる。i486マシンのほうが高速なのは当然だが、注目すべきはi386マシンの値段設定。なんと12万8,000円だ。これに、ゲームで遊ぶのに必要不可欠なHDD、ディスプレイを足しても、30万でおつりがくるはず。i386というCPUは、いまでも十分使えるスペックなので、もちろんゲーム以外に使うことだってできてしまう。

ソフトウェアはIBM－PCのものがそっくり使えて、しかもオリジナルよりも安く手に入る。さらにコンパック社製品は、しっかりしたサポート体制もあるようなので、もしも故障などがあった場合も心配することはない。マニュアルももちろん日本語で書かれている。値段で迷っているキミ、このマシンを検討してみてはどうだろうか。

DESKPRO 4/33i（コンパック）

❶CPU：i486DX 33MHz
❷メインRAM：標準装備4MB、32MBまで拡張可能
❸グラフィック：VGA、SVGA（1024×768ドット）、など
❹サウンド：ビジネスオーディオ機能
❺FDD：3.5インチディスク1台
❻HDD：最大240MB内蔵モデルあり
❼備考：安値で有名なProLineaシリーズよりもグレードが高い
❽価格：36万8,000円より

こんなゲームで遊べるぞ!!

さすが世界のIBM-PC。ゲームの数も全世界規模で考えるとハンパではない。アメリカでは、まずIBM-PCでゲームが開発され、次にほかのマシンに移植されるという具合だ。

ウルティマ・アンダーワールド

RPGの元祖的作品として、いまなお続いている人気シリーズが、オリジンシステムズのウルティマシリーズ。その外伝的な存在なのが、この「アンダーワールド」だ。

ゲームは完全な3Dアクションゲーム。同社の「ウイングコマンダー」のような、新方式のポリゴンが使われている。高速で描画される3D迷路は、まるで本当に自分が迷路のなかにいると錯覚できるほど。

●オリジンシステムズ●発売中

まさに地下に潜った「ウルティマ」。いち早く遊びたければ、やはりDOS/Vだ。

F-15ストライクイーグル3

ポリゴンものといえばフライトシミュレーター。フライトシミュレーターといえばマイクロプローズというほど有名である。そのマイクロプローズの人気シリーズの最新作が「F-15ストライクイーグル3」だ。

今回のゲームの最大のウリは、その高度なグラフィックだ。まるで写真のような背景上を、自由に飛び回ることができる。飛行感覚も、前作同様にリアルそのものの大傑作だ。

●マイクロプローズ●93年発売予定

フライトシミュレーターは、なかなか国産のいいゲームが生まれないのだ。

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

インディージョーンズシリーズを題材として、まったく新しいシナリオで制作されたアドベンチャーゲーム。プレイヤーはインディージョーンズに扮して、伝説に残るアトランティスを発見し、探検するのだ。

ゲームの内容は、映画と同様に、娯楽性が重要視されている。マウスによる操作や、グラフィックのクオリティなど、IBM-PCの代表的アドベンチャーゲームといえよう。

●ルーカスアーツゲームス●英語版発売中

自分が本当にインディジョーンズになったような気分だぞ。

いまなぜDOS/Vなのか?

日本のスタンダードマシンといえば、やはりNECのPC98シリーズだが、世界規模で見た場合、スタンダードマシンとよべるものが、このIBM-PCだ。世界一のパソコンメーカー、IBMの名前くらいは、キミも聞いたことがあるだろう。そのIBMのパソコンが、いま日本でも人気である。ところが、ほんの数年前までは、日本ではそれほど人気がなかった。いまなぜIBM-PCが、これほどの人気となったのだろうか。それには2つの大きな理由がある。

一つは値段が下がってきたこと。今回紹介しているマシンは、CPUがi486SXという高速なものであるにもかかわらず、値段は20万を切っている。同じCPUを使っているほかのマシンと比べてみれば、いかに安い値段に設定されているかがわかるだろう。

もう一つの理由が、DOS/Vの出現だ。いままでの海外パソコンの最大の弱点は、日本語処理が未熟だったこと。考えてみれば当然の話だ。アメリカで作られたコンピュータは、基本的に英語での使用しか考えていないだろう。国産パソコンの大部分は、漢字の文字データなどをROMでもっているため、日本語の表示はなんの苦労もなく可能になっている。

もちろんIBM-PCには、そんな漢字ROMなんていうものはついていない。そこで考えられたのが、RAMに漢字データを置いて、それを表示に使うという方法だ。

グラフィックの解像度などは、すでにVGAという規格が浸透していたので問題はない。しかし問題は文字の種類だ。英語はアルファベットと記号などをふくめても300文字にもならないが、日本語は漢字の種類が膨大である。さらにアルファベットなら、せいぜい8×8ドットの文字で十分表現可能だが、漢字の場合16×16ドット程度ないと表現できない。

そこで、それなりのメモリーを確保しておくことが必要になる。IBM-PCやMacintoshなどでは、SIMMと呼ばれる汎用メモリーチップを使える。専用メモリーなどに比べて安価で購入できるので、メモリーの問題はパスできる。

最大の問題は、表示スピードだ。やはり国産マシンほどのスピードで漢字を表示するのは不可能なのだ。しかし先ほども説明したように、高速マシンがどんどん低価格になっている現在、たとえばPC-9801のi386マシンの値段で、IBM-PCならi486マシンが買えてしまうのだ。実質的には両者の表示スピードの差に問題はないだろう。

DOS/Vの出現によって、日本語処理さえも可能になったIBM-PC。さらに値段も安くなっているし、グラフィック機能も充実している。Macintoshで有名なDTPソフトやグラフィックツールも、続々と移植されている。これほど盛り上がっている機種を、見逃す手はないぞ。日本語の心配をして、わざわざ国産マシンから選択する必要は、もうなくなったのだから。

PC-9801シリーズ

やっぱり安心、日本標準パソコン

PC-9801US（NEC）

❶CPU：i386SX　16MHz
❷メインRAM：標準装備1.6MB、14.6MBまで拡張可能
❸グラフィック：640×400ドット、4096色中16色のカラー表示、など
❹サウンド：FM音源3音、SSG音源3音
❺FDD：3.5インチディスク2台
❻HDD：80MB内蔵モデルあり
❼備考：いま現在、もっとも安い98シリーズ
❽価格：24万8,000円より

日本で最大の出荷台数を誇るパソコンが、NECのPC-9801シリーズ、いわゆる〝きゅーはち〟というヤツだ。高価格なHシリーズ、ノートシリーズ、デスクトップシリーズなどなど、数多くのバリエーションのなかから、予算や用途に応じて最適なものをチョイスできる。

PC-9801シリーズの最大の特徴は、その豊富なアプリケーションソフトの数、そして日本語処理能力、この2点だろう。

アプリケーションの数は、実際にはIBM-PCなどのほうがはるかに多いだろうが、PC-9801シリーズの場合、すべて日本語で動作していることが重要だ。もちろん日本製のゲームも、かなりの数が発売されている。

日本語処理に関しては、いまさら説明するまでもないだろう。なにしろ日本で生まれたパソコンだ。当然日本語はサラサラ扱える。とくにPC-9801シリーズは、文字の高速表示が可能なことも忘れてはならない。その半面、グラフィック機能はもうひとがんばりしてもらいたいところだ。

ゲームマシンとして使う場合、ほかのパソコンに比べるとハードディスクの必要性を感じる場面が少ない。とりあえず本体のほかには、ディスプレイさえあれば、海外パソコンとはひと味違った〝国産っぽい〟パソコンゲームで遊ぶことができる。

マルチメディアもまかせとけ!!

なにかと最近騒がれているマルチメディア。いったいなんのことかわからないけど、興味はあるというキミ。そんなキミにもってこいのパソコンが、このたびNECから発売された。

マルチメディアを超簡単に説明すると、映像や音声などの異なった種類の情報を、ひとつにまとめてしまおう、というもの。しかし現状では、CD-ROMを内蔵しているパソコンを、マルチメディアパソコンと呼ぶ、という説明のほうが正しいかもしれない。

さてそのマルチメディア対応のPC-9821は、いままでのPC-9801よりも優れている点がいくつもある。それらを簡単に紹介しよう。

まずマルチメディアの名にふさわしく、グラフィックや音源関係が大幅にグレードアップした。グラフィックはVGAクラスまで強化されたし、音源はPCM音源やFM音源を標準で搭載している。これらの機能は、直接ゲームにも関係するので、今後のゲームソフトの対応が楽しみだ。

また、CD-ROMが内蔵されている点も見逃せない。家庭用ゲームマシンにもCD-ROMは普及しつつあるので、その利点はご存じだろう。すでにMacintoshなどでは、多数のCD-ROMゲームが発売されているが、どれも大容量を活かしたゲームに仕上がっている。

それから言い忘れていたが、PC-9801シリーズのゲームには、いわゆるアダルトゲームが多いのも魅力（？）だ。アダルトものというと、ゲームは手を抜いているんじゃないか、という印象をもつ人が多いかもしれない。もちろんそうしたものもあるが、なかには非常に面白くTVゲームにはない斬新なゲームもある。機会があればそれらのゲームも紹介したい。

PC-9821（NEC）

❶CPU：i386SX　20MHz
❷メインRAM：標準装備1.6MB、14.6MBまで拡張可能
❸グラフィック：640×480ドット、1677色中256色のカラー表示、など
❹サウンド：PCM録再、FM音源6音、リズム音源6音、SSG音源3音
❺FDD：3.5インチディスク2台
❻HDD：40MB内蔵モデルあり
❼備考：CD-ROM標準装備、ディスプレイ付き
❽価格：31万8,000円より

こんなゲームで遊べるぞ!!

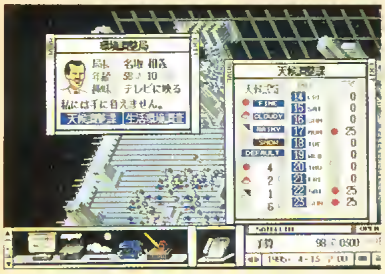
長い間日本でのパソコンシェアNo.1の座にあるPC-9801。現在でも、最初にPC-9801で発売されるゲームが多い。今回取り上げたゲームも、最初にPC-9801で発売されるのだ。

TOKIO

海外のゲームが国産機種に移植されるケースは珍しくないが、その逆の例はあまり見られない。が、その快挙を「A列車で行こう3」でなしとげたアートディンク。そのアートディンクが、さらに斬新なゲームを発売した。

今回は鉄道会社ではなく、区をシミュレートしている。というと「シムシティー」を思い出す人もいるだろうが、TOKIOでは街自体ではなく、街での文化や人間を中心に置いている点で異なる。要チェックのゲームだ。

●アートディンク●発売中



区長さんになって、人工衛星内に作られたTOKIO区を治めるのだ。

スタークルーザーⅡ

国産ものにしては珍しい、本格派のポリゴン処理をしたゲーム。しかしフライトシミュレーターというわけではなく、SFチックなシナリオが楽しめるアクションアドベンチャーゲーム、といった感じだ。

メガドライブにも移植されたほどの大人気だった前作を、さらに上回る本格的なポリゴン処理で、ついに続編が登場した。好評だったBGMも、今度はMIDIにまで対応している。絶対に遊びたいゲームのひとつだ。

●アルシスソフトウェア●発売中

動いているところを見せられないのがとても残念なのだ。

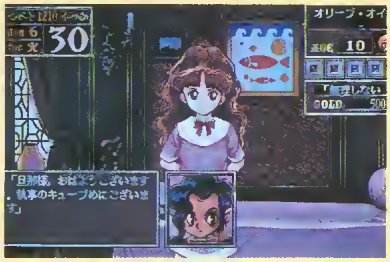
プリンセスメーカー2

全国に「娘育てゲーム」を巻き起こした「プリンセスメーカー」の第2弾である。

ゲームの内容は、女の子を自分の手で育てるというもの。とはいってもRPGなどとは違い、戦闘や経験値にこだわる必要はない。単に女の子にアルバイトをさせたり、学校に入学させたりするだけだ。その結果によって、女の子がどう育つかが決まる。本当に子育てをしている気になれるゲームだ。

●ガイナックス●'93年1月発売予定

(画面は開発中のものです。)



今度は、病気になるとベットに寝込んだりするそうだ。

AMIGA

根強い人気の海外ホビーパソコン

AMIGA 600(コモドール)

❶CPU:68000 7.16MHz
❷メインRAM:標準装備1Mバイト
❸グラフィック:640×400ドット、4096色中16色のカラー表示、ほか
❹サウンド:2チャンネル、8ビットD/Aコンバータ
❺FDD:3.5インチディスク1台
❻HDD:20MB内蔵モデルあり
❼備考:
❽価格:約7万円

アメリカで最初に発売されたにもかかわらず、なぜか本国よりもヨーロッパで大人気となったパソコン。今回紹介しているパソコンのなかで、おそらく最も安値で購入できる、家庭用ゲームマシンっぽいパソコンだ。

さてAMIGAの最大の特徴は、イギリス生まれの変わったタイプのゲームで遊べることだ。凝ったデモで有名なシグノシス社、「ポピュラス」でおなじみのブルフロッグ社などのゲームが、いち早く遊べるのは大きな魅力だ。

こんなゲームで遊べるぞ!!

shadow of the beast 3

イギリスで人気のあるシグノシス社。この会社の新作が「shadow of the beast 3」。有名シリーズの最新バージョンだ。前作同様に多重スクロールを多様し、さらにマップのバリエーションが増えている。もちろん難しさも相変わらず。何人クリアできるだろうか。

●シグノシス●英語版発売中

AMIGAも、なかなか独特な雰囲気をもつゲームが多いパソコンなのだ。

FM TOWNS

元祖国産マルチメディアパソコン

⊖FM TOWNS II model UG（富士通）

❶CPU：i386SX　20MHz
❷メインRAM：標準装備2MB、10MBまで拡張可能
❸グラフィック：640×480ドット、1677万色中256色のカラー表示
❹サウンド：PCM音源8音、FM音源6音
❺FDD：3.5インチディスク1台、2台内蔵モデルもあり
❻HDD：最大80MB内蔵モデルあり
❼備考：CD-ROM内蔵、スプライト表示機能あり
❽価格：23万8,000円より

1991年に登場したFM TOWNSは、国内でいち早くCD-ROMドライブを標準装備したパソコンだ。発売当初は、ソフトウェアの供給がいまひとつであったが、いまではゲームやビジネスをはじめ、教育分野でも活躍しているパソコンに成長している。

登場から3年目を迎え、先頃マイナーチェンジを行った。最新機種ではインテル社のi486を搭載した機種（model HR）をラインナップし、時代に合った進化を遂げている。

しかも、初期の機種からの互換性もあり、MS-DOSもサポートされていて、使えるソフト数も2,000を超える。また、モニターと本体の一体型（model UG）もある。入門機としては、このUGが価格的(23万8,000〜33万8,000円)にもオススメできる。

特徴はなんといっても大容量を誇るCD-ROMの搭載だ。いま注目されているマルチメディア（簡単にいうと音や映像の分野）の先駆者的な存在になっている。映像では取り込み画像や実写、音もCDによる音声、サンプリング音など、いずれも他機種を凌ぐスペックをもっている。ソフトウェア群を見ても、そのスペックを活かしたものが多く、TOWNSならではのソフトも多い。気になるゲームでは、下にも紹介したもののように、大容量を活かし、映像や音声がスゴイものが多い。また、海外の人気ソフトもいち早く移植されており、ひと味違ったゲームを楽しみたい人はTOWNS購入を検討してみてはどうだろうか。

⊖FM TOWNS II model HG(富士通)

❶CPU：i386DX　20MHz
❷メインRAM：標準装備2MB、26MBまで拡張可能
❸グラフィック：640×480ドット、1677万色中256色のカラー表示
❹サウンド：PCM音源8音、FM音源6音
❺FDD：3.5インチディスク2台
❻HDD：100MB内蔵モデルあり
❼備考：CD-ROM内蔵、スプライト表示機能あり
❽価格：30万3,000円より

こんなゲームで遊べるぞ!!

ほとんどCD-ROMになり、海外もの、アーケードからの移植、オリジナルと幅広い。

Ms. DETECTIVE

FM TOWNSで次々とCD-ROMのアドベンチャーゲームを発売しているデータウエストの新作だ。DAPS（ダップス）と呼ばれるデータウエスト独自のシステムを開発し、進化させている。この作品ではついに実写を使用。TVのサスペンスものを見ているかのように展開するぞ。

●データウエスト●発売中

コマンドに対するリアクションを実写で見ることができる。動画画面がやや小さいが、その動きはだれもが驚かされる。

ウイングコマンダー

IBM-PC用に発売されていた斬新なフライトものの「ウイングコマンダー」が、ついにFM TOWNSに移植された。

ゲーム自体は3Dのシューティングゲームだが、画面表示に新型のポリゴンを使用しており（マッピングポリゴン方式）、いままでのポリゴンよりも優れた表現が可能になった。

●富士通●発売中

コックピットから見たような画面。計器類など、とても細かく書き込まれている。

X68000

他機種にない移植ゲームが楽しめる

CZ-674C-H（X68000 XVI compact：シャープ）

❶CPU：68000 16MHz
❷メインRAM：標準装備2MB、12MBまで拡張可能
❸グラフィック：768×512ドット、65536色中16色のカラー表示など
❹サウンド：ADPCM音源、FM音源8音
❺FDD：3.5インチディスク2台
❻HDD：内蔵モデルなし
❼備考：X68000シリーズ初の3.5インチディスクモデル
❽価格：29万8,000円より

発売当時、コンピュータの付属品として、あの「グラディウス」が付いていたことからもわかるように、かなりゲームを意識したコンピュータだ。少々値段は高かったが、それでもあれほどの完成度の高さを見せられると、やはりゲームファンなら当然ほしくなるマシンのひとつだろう。

ゲームマシン的な雰囲気があるにもかかわらず、マシン本体の値段はやや高めに設定されているようにも思うかもしれない。しかし、そのソフトウェアのラインナップと、クオリティの高さを見れば納得いくはず。「ゴーファーの野望」や「イメージファイト」、「ドラゴンスピリット」などが、ゲームセンターものと寸分変わらぬ感覚で遊べるパソコンなんて、おそらくほかにはないだろう。

これらハイクオリティな移植作品ができる理由は、X68000の高度なグラフィック機能と、サウンド機能のおかげだろう。これらのスペックは、数年前のビデオゲームの基盤並みの機能なのだ。ビデオゲームの移植が多いのも、これならうなずける。

また、いままで欠点とされてきたスピードの問題も、去年発売された倍速マシン、X VIの登場で解消された。現在は「グラディウス」は付属してないものの、ビジュアルシェルという新オペレーションシステムも付属している。

相変らずアーケード移植のゲームは充実しているし、自称ゲームマニアは要チェックだ。

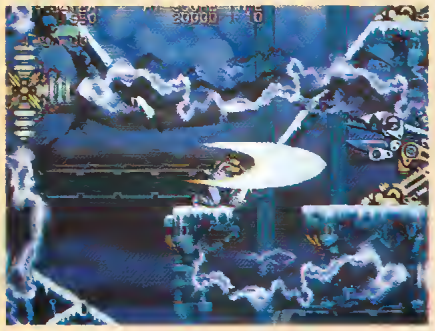
こんなゲームで遊べるぞ!!

アーケードゲームがいち早く移植されるX68000。そのデキもなかなかよい。オリジナルゲームも秀作が多いぞ。

ストライダー飛竜

カプコンがX68000に参入したぞ。その第1弾が「ファイナルファイト」。スーファミ版ではキャラが2人だったり、2人同時プレイができないなどあったが、X68000版はほぼ完璧な移植となっている。そして第2弾として「ストライダー飛竜」が登場。こちらもアーケード版が完璧に移植されている。

●カプコン●発売中



飛竜をはじめ、キャラの動き、音楽、音声などそっくりだ。今後の新作タイトルも気になるところなのだ。

オーバーテイク

X68000で傑作を発売し続けているズームの新作だ。F1レースゲームだが、その凝り方がスゴイ。オープニングの取り込み画像やエンジン音は一見の価値あり。ゲームは3Dタイプ。細かな動きやチームによって変わるエンジン音、グラフィックもグー。92年の実際のF1のデータベースもあるぞ。

●ズーム●発売中

オープニング画面から。どうだい、このグラフィックが滑らかに動くんだぞ。X68Kユーザーはみんなもってる（?）

CZ-634C-TN（X68000 XVI：シャープ）

❶CPU：68000 16MHz
❷メインRAM：標準装備2MB、12MBまで拡張可能
❸グラフィック：768×512ドット、65536色中16色のカラー表示など
❹サウンド：ADPCM音源、FM音源8音
❺FDD：3.5インチディスク2台
❻HDD：内蔵モデルあり
❼備考：
❽価格：36万8,000円より

Macintosh

高価だった時代が終わり手の届くパソコンに

Macintosh LCⅡ（アップル）

❶CPU：68030 16MHz
❷メインRAM：標準装備4MB、10MBまで拡張可能
❸グラフィック：1677万色中256色のカラー表示（ドット数は可変）
❹サウンド：
❺FDD：3.5インチディスク1台
❻HDD：80MB内蔵モデルあり
❼備考：マウスによるオペレーションが標準
❽価格：22万8,000円より

ずいぶん昔から、〝Macintoshはいいパソコンだぜ〟という話はよく耳にした。しかしそれでも、日本ではほとんど目にしなかったのはなぜか。その理由は簡単。値段が高くて、とても個人では買えなかったのだ。

しかし時は流れ、Macintoshはやっと個人で使える値段まで下がってきた。Macintoshを買うなら、間違いなくいまだろう。そう思わせるくらい、手軽な値段になった。

Macintoshの最大の魅力は、独特のユーザーインターフェイス（操作システム）だ。キーボードはあまり使わず、基本的にすべての操作はマウスだけでできる。しかもコマンドなどを覚える必要はなく、画面はアイコン化されて見やすく、覚えやすい。よって〝人にやさしいパソコン〟だといわれてきた。

またコンピュータの機能とは別物だが、ディスプレイと本体が一体化されたデザインも、Macintoshならではだ。いまでは他社でも、このようなスタイルのマシンを発売しているが、Macintoshより愛らしいデザインのものは、なかなか見ることができない。

ところで、Macintoshは、あまりゲーム向きのパソコンではない。しかし斬新なゲームが発売されているという事実もある。「シムシティー」などのシムシリーズは、Macintoshから生まれた。こういう環境ソフトっぽいものが、なぜかMacintoshには多い。CD-ROMソフトが充実しているのも、特筆すべき点だろう。

Macintosh vx（アップル）

❶CPU：68030 32MHz
❷メインRAM：標準装備4MB、68MBまで拡張可能
❸グラフィック：1677万色中256色のカラー表示
❹サウンド：
❺FDD：3.5インチディスク1台
❻HDD：230MB内蔵モデルあり
❼備考：CD-ROM内蔵.68030 16MHzの機種（vi）もあり。
❽価格：56万8,000円より

こんなゲームで遊べるぞ!!

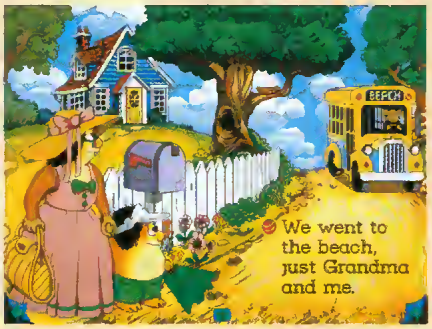
Macintoshのインタフェースを生かしたゲームが、独特の味を出しているのだ。

おばあちゃんとぼくと

CD-ROMの大容量を生かして、絵本を収録したようなゲーム。マウスでいろいろなところをクリックし、そのリアクションを楽しむタイプのゲームだ。

写真は英語のメッセージで表示されているが、日本語やスペイン語で遊ぶのも可能。外国語教育にも向いている。

●ビー・エヌ・エヌ●発売中

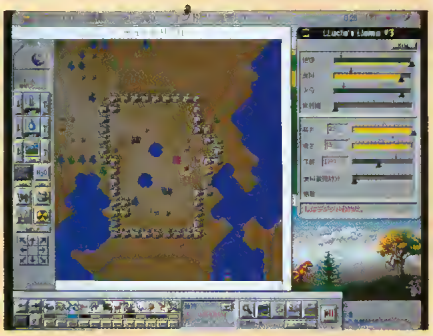


ありとあらゆるところにカーソルを合わせてクリックしてみると、いろいろなリアクションが起こるのだ。

シムライフ

Macintoshで有名になったゲームといえば、やはりマクシス社のシムシリーズ。その最新版がこの「シムライフ」だ。テーマは、ありとあらゆる動植物の生態系。しかも各生物の、遺伝子レベルでのエディットまで行える。もうゲームというより、環境をシミュレートしたデータベース。大人向きのゲームでもある。

●イマジニア●日本語版発売中



このゲームでは、プレイヤーは神の領域をもシミュレートすることになる。不気味な動物ができるのはやだな。

ログイン編集長、河野真太郎氏に聞く

パソコンでまだ見ぬゲームを先取ろう

河野真太郎氏のプロフィール：1958年7月2日生まれ。株式会社アスキーに入社後、パソコン情報（主にゲーム）誌ログイン編集部一筋。現在、同編集部編集長。

――ずばり、パソコンゲームの魅力ってなんでしょう？

河野　パソコンゲームの魅力は、新しいゲームが生まれる可能性が高いところ。ふつうのテレビゲームのマーケットに比べてね。それをいち早く見れることじゃないですか。

パソコンは、たった一人でゲームが作れちゃうんです。一つのゲームを作るときのリスクも少ないし。だから、何か新しいタイプのゲームが出てくる可能性がある。

たとえば、たった一人のプログラマによって、「テトリス」や「シムシティー」が作れちゃうわけですよね。パソコン1台あれば。それが魅力ですね。

――個人のアイディアみたいなものを表現しやすいですよね。

河野　表現しやすい。ファミコンとかに比べればね。あと、たしかに、完成度についてはファミコンとかのほうが絶対高い。でも、完成度が低くても、いままでにないまったく違うものが見れる可能性は、まだありますね。

――では、最近のパソコンゲームで、とくに注目されるジャンル、ゲームというのはありますか？

河野　ない。

――ない？（笑）

河野　これは、僕らにもすごく責任があるんだけど、ジャンルっていう考え方に、いますごい弊害が出てきちゃって、それが逆に足かせになっちゃうのね。

ただ、コンピュータって、もともとはシミュレーションするために作られた機械だから。突き詰めれば、全部仮想されるもののシミュレーションなのね。RPGだって、プログラマが作った仮想空間のシミュレーターなんですよ。

そういう意味では、僕が期待しているものは二つある。

一つは、本来の意味のシミュレーションが、もともと考えられたところへいく。つまり、仮想空間がどんどんリアルになっていく。ほんとうにそうしたいんだみたいな。みんなが夢に描いてた世界っていうのは、これからできてくるんじゃないかと。

もう一つは、仮想でもなんでもない世界。現実にはありえないもの。人間の頭のなかでいままで経験してた世界観とか、経験則とかとは違うものなどですね。たとえば、絵でいうと、抽象画みたいなもの。あれは人間が見たことがない映像だったわけ。だから、ゲームでもそういうジャンルが確立されるべきだと思う。

――さて、パソコンをいよいよ買おうと思ってる人たちに、何かアドバイスをお願いします。

河野　買った以上は、押し入れに寝かしたりしないこと。あと、どんなパソコン買って、それがなくなっちゃっても、決して怒らないこと。

――それは、要するに、すぐ新機種が出る、ということで（笑）。

河野　必ず、あなたが買った機種は1年後には安くなるし、もっといいものが同じ値段で出ます。それは、大前提です。絶対自分で計算したうえで買わなきゃだめ。

あと、正直に言うと、パソコンにとってゲームはそのほんの一部。パソコンって、ほかに楽しいことといっぱいあるよ。音楽やってもいいし、グラフィックやってもいいし。

――パソコン通信などもありますね。

河野　自分でゲーム作ろうと思ってもいいし。いっぱい可能性があるでしょ。小中学生のみんながいろいろな可能性があるように、パソコンにもいろいろな可能性がある。

パソコンを買ったら、いろんなことに挑戦してみるのがいいですね。じゃないと、もったいない。

――最後に、パソコンゲームというのは、どのような方向に進んでいくんでしょう。

河野　パソコンゲームは、いろんな細かなとこに向かっていくと思う。僕の希望は、その可能性を探し尽くしてほしい。何が出てくるのかわかんないじゃない。通り一辺倒のことじゃなくて、二番煎じ狙うんじゃなくて、もっと可能性を探してほしい。また、それをサポートできるマーケットになんなきゃ、と思うし。

ファミコンもメガドライブもおもちゃだし。おもちゃは、おもちゃである必要がある。でも、パソコンのゲームはおもちゃである必要がない。それはすごい重要なことで、どっちかっていうと、パソコンは「本」になるべきだと思うんですよ。

本って、本屋さんに行くといろいろあるじゃないですか。いろんな本が。たまたま面白い、「これ、もしかして、ぼくにとって面白いんじゃないかな」なんて、買うでしょ。そういうふうになってほしい。本て、いろいろあるじゃないですか。世界中で10人の人しか面白いと思わない本も出てるし。ああいうふうにいっぱい出てほしいな、ソフトっていうものは。

日本の歴史が好きでシミュレーションが好きだったら、「買うものってこれしかないよ」というのが現状だと思う。ところが、日本の歴史が好きな人が本屋さんに行ったら、山のようにあるところから本が選べるんですよ。パソコンゲームもそうなってほしい。

すぎやまこういちのゲーム漂流記

第21回

曲を聞いただけで手がムズムズするゲームを作りたい

さて、今回のゲストは、ドラクエフリークとして知られる、人気劇団の第三舞台を率いる鴻上尚史さん。「ドラゴンクエストⅤ」をプレイし終わったばかりの感想をお話しいただいたが、なんとそろそろゲーム作りにのりだそうと考えているところとのこと。

すぎやまこういち
1931年、東京生まれ。作曲家、日本バックギャモン協会会長。ポップスから交響曲まで幅広い分野で作曲活動を展開。「ドラゴンクエストⅤ」「半熱英雄」が終わったのも束の間、次は「モノポリー」の音楽の追い込みに入り、なかなかゆっくりゲームに向かえない日々が続いている。

はじめて真剣に名前を考えました

鴻上　ドラクエⅤ面白かったですね。Ⅲより面白かった気もする。ひさしぶりになんていうと怒られるけど、比較するとよかったですよ。でも僕は堀井さんにも言ったんですが、Ⅱがいちばん面白いと思ってるんですよ。僕は悪いユーザーですからね。

すぎやま　だいたいⅡが好きな人というのはドラクエユーザーのなかでもマニア系の人だよね。だから、ゲーム雑誌の編集者やゲーム関係者のなかではⅡの評価が高いですよ。一般ユーザーの評価とはややずれる面がありますよ。その辺はゲーム雑誌に関わっている人たちにも気をつけていただかないとね(笑)。

鴻上　Ⅱってちょっと難しすぎたじゃないですか。僕なんか友達とホットラインで電話切らないままつながってましたからね。それでⅢはもっと難しくなるぞってすごい気合い入れてたんですよ。そうしたら、わりに親切設計だったでしょ。Ⅳも同じで、Ⅴになると親切は親切なんですけど、なんかもう国民的ソフトのような気がはっきりしましたね。

すぎやま　途中でつき放すところがあるでしょ。勝手に探せ！　みたいな。

鴻上　そうですね。それに僕なんかまだ子供がいないからだと思うんですけど、早くも子供をもってしまったというのがありますからね。自分の子供の名前を男と女の名前をどうやって考えるのかというのをはじめて真剣に考えましたね。あれもつまんない名前でお茶濁しちゃいけませんからね。

すぎやま　「あああああ」とかね。やっちゃいけないんですよ。

「あああああ」といえば、笑っちゃったのは「ダービースタリオン」で、なんかめんどくさくて「あああああ」って入れたら名前はもっと真剣に考えてあげてくださいなんてメッセージが出てさ(笑)、あれにはまいったね。

鴻上　そういえば、ドラクエⅤ全部終わったあとで、隠しダンジョンがあるじゃないですか。びっくりしましたよ。あれってなんなんでしょうね。

すぎやま　あれはおまけなんですよ。あのゲームを作ってるスタッフがこのゲームは2回3回とやってほしいと考えていて、途中で選択するところでも悩むでしょう。だからもう一度違う選択肢のほうをやってみよう、と2回やるでしょう。で、今度は上がったあと何回でも楽しめるという。

前から言ってるんですけど、ドラクエの強さというのはやってると居心地のいい世界で、ずっと浸っていたいなという人が多いのね。だからⅢでもⅣでも何回もやりましたという

人がたくさんいるんだよね。IIはそう何回もやらないけどね(笑)。III、IVはわりと楽に上がれる代わりに浸っていたいから何回もやるという。そういう人のために何か用意しようということだと思うんですよ。

鴻上　そうですよね。4日ぐらい前かな、夜中に電話かかってきてパニックになりましたよ。続きがあるという話になって、電話を切らないまま出してきてやって、「倒したぞ！」「倒したらどうなった！」「何も変わらない……」とか言ってて(笑)。おかしい、これはもうひとつのエンディングがあるはずだという話になって、もう1回倒しても変わらないから、そのまま本来の敵を倒せばいいんじゃないかとも思って、やってみたら同じエンディングが出ましたということになって、結局これはなんなのか、おまけかドラクエVIへの伏線なのかとパニックになってましたよ。

すぎやま　僕もびっくりしたよ、『ニュースの森』っていうTBSのニュース番組でドラクエV終わったあとに、さらにダンジョンがありますって言ってたのよ。

鴻上　いつ頃のニュースなんですか？

すぎやま　1週間ぐらい前ですか。

鴻上　なんだ、そうだったのか。

すぎやま　裏ダンジョンがあるよということがニュースで取り上げられるという、これはえらいものになったなという感じがしましたけどね。

鴻上　でも今回のドラクエの最後の敵を簡単に倒したというヤツとものすごい時間かかったというヤツが分かれてません？

すぎやま　分かれてるよね。

鴻上　僕なんか時間かかったんですよ。もうボチボチだなと思って夜の11時に出会って倒したの朝の8時ですよ。

すぎやま　ホントに!?　それはすごいよ。

鴻上　さすがにイヤになりましたよ。1回目2時間ぐらい戦って、むこうは瞑想してどんどん傷治すし、こっちは賢者の石を天にかざしてどんどん治してって、膠着状態になっちゃうんですよ。これはあかんなと思って、意識的に前向きの敗北をきそうと思ってわざと全滅して、もう一度レベルを上げて行ったんですよ。そしたらまた膠着状態になって、さらにレベルを上げてやっと8時ぐらいに倒したんですよ。あと15分ぐらい遅かったら僕スーファミ投げつけてましたね(笑)。

すぎやま　それは極端だね。僕が聞いたなかでは2時間半くらいだったからね。普通は20〜30分ですからね。8時間戦ったという人は、はじめて聞いたな。えらいよ、表彰状あげたいね(笑)。

鴻上　なんか僕のAIバカだったんじゃないかって気がしましたよね(笑)。ゲレゲレはおたけびばっかあげるしね。そんなことやって効くわけないのにね。

すぎやま　そうか。大概みんな最後のボスキャラと戦うときは「めいれいさせろ」にしますからね。

鴻上　そこが僕なんかはAI機能を尊重しなきゃいけないかなという、ゲーム作家の身になってやってたんですよ(笑)。

すぎやま　中村君に言っておくよ。そこまでAIを信頼してくれたんだからね。

鴻上　やっぱそうしないといけないような気がしたんですよ。せっかくコマンドもあるしね。

スーファミでの曲作りはメモリとの戦いです

鴻上　先生はゲームのどのあたりで曲を作り始めるんですか？

すぎやま　1年以上前からボチボチやってるんだけど、形をつけるのはシナリオがある程度できたところからだね。で、音データを作ってゲームに載せて様子を見出したのは、ゲームとして青年期ができあがったあたりなんだ。だから青年になるあたりまでは十何回やったよ。だからレヌール城なんかは目つぶってもやれるぐらいになっちゃったよ(笑)。

鴻上　プレイしてゲームの内容自体にも最初の観客として意見するわけですか？

すぎやま　そういうことはあるよ。それはいちユーザーとしてね。いちばん最初のサンタローズの村で、なんぼなんでもこれでは簡単すぎてつまらないんじゃないかとかね。

鴻上　スーファミになってからはけっこう楽になったんですか、曲の厚さとしては？

すぎやま　どっちもどっちだね。スーファミになったらなったなりの苦労もありますよ。

鴻上　でも豊かにはなったでしょう？

ゲスト
鴻上尚史

こうかみしょうじ
1958年8月2日生まれ。劇作家。演出家。81年、早稲田大学在学中に劇団第三舞台を旗揚げ。『朝日のような夕日をつれて』など著書多数。NHK衛星放送『もっと過激にパラダイス〜映画編』のメインパーソナリティ。映画の脚本・監督も手掛け、'93年1月に最新作『サザン・ウインズ』が公開される予定。

鴻上さんのうまいセリフまわしのゲームを期待してます

すぎやま　その面はすごくいいんだけど、今度はメモリとの戦いがより熾烈になったりね。音色データなんてのはすごくメモリ食うからね。好き放題に音色使うとメモリがとても足りなくなるから。

鴻上　メモリが足りないから減らせというのは誰が言うんですか。

すぎやま　全体のマネージメントをしてるディレクターだよね。

鴻上　でもスーファミになって、金属音とか音的にはよくなりましたよね。

すぎやま　豊かにはなったよ。だから欲張って音色を増やすほどメモリ食うから、1音色あたりのメモリ数を削ると今度は音のクオリティが下がるとかね。それの配分が難しいんだ。だからメモリはギャラだと思えばいいわけ。いい音を出すバイオリニストほどギャラは高いと。弦楽器系のいい音をさせようと思うと、メモリをたくさん割振らなきゃいけないし。編成を大きくしすぎるとひとつあたりの音色のクオリティが下がるし。

鴻上　そういうメモリの奪い合いのときに険悪な雰囲気になったりしないんですか？

すぎやま　険悪というのはないけど激しい議論にはなったりするよね。

鴻上　それは結局ストーリーとグラフィックと音楽の戦いなんですか？

すぎやま　そうですね。でも最終的にはみんないいものを作るという意志があれば必ずまとまりますよ。

鴻上　試行錯誤がすごいからなるわけですね。そうか、じゃあ先生が曲としてこれはいいぞということになっても、メモリの問題で涙を飲んでもうひとつ落とさなくてはならないときもありうるんですね。

すぎやま　ありうるよ。でもドラクエⅤの場合はすんなりいきましたよ。前もって音色が多くなりすぎないようにずいぶん整理したしね。その代わり弦楽器系の音はぜいたくするよ、みたいな感じでね。ストリングスの音色には相当メモリをぜいたくしてクオリティの高い音を作ったし。だからドラクエⅤはストリングスいい音してるねって言われるよね。

鴻上　ストリングスを聞くとすごく気持ちが豊かになりますよね。高いゲームをプレイしてる気持ちになりますよ。シンセのピコピコ音が聞こえてくると悲しい気持ちになりますよ。

すぎやま　その代わりドラムスとエレキベースを使うのはカジノだけにして、ほかは安いのでいいや、みたいな割振りをしたんですよ(笑)。ドラムスはわりとギャラが安くて、そのぶんストリングスとかオーボエ系の音質なんかにぜいたくしてね。

そういう重点配分をして全体の音楽の組み立てをいちばんぜいたくしたストリングスをメインに組み立てていくみたいな、たとえば戦闘の曲はメモリ上常に音色をもっていられるのは64キロまでしかできない。だから、できるだけいろんな曲を次から次につなぐように、イントロは弦の音色だけで作れば読み込み待たずにすぐパッと出れるみたいな計算をするわけ。ですから戦闘の音楽なんかは弦の音色だけで迫力のある音を、なんてのを考えるんですよ。

それからゲームの音楽を作る前に全体のストーリーを元にした音楽マップみたいなものを作るんですよ。町からフィールドは直接つながるからなるべく共通な音色で、たとえばカジノの音楽なんかはフィールドからは直接つながらない。町からつながるわけだからそこのつながりだけ考えればいいみたいなね。マップを作った音色の配分なんかをキチッとする。だからドラクエなんかは、開発期間がゆったりあって、ゆっくりそこまで綿密に考えられる時間があるからできるんですよね。そういった目に見えないところでやっていることが、いろんな形で生きてきてる面はあると思います。

鴻上　僕映画3本作ってるんですけど、1本目のときにびっくりしたのが音楽予算がないんですよ。なんだそれはという話になったんだけど、音楽予算は普通はないですって言われて、じゃあどこからくるのと言ったら、録音の予算のあまりということなんですよ。つまり録音技師さんが音楽も統括するかららしいんですけど、そんなバカなことはないと言って、予算枠組みとしてはおかしいという話をしたら、でももう予算はありませんて言うんですよね。そんなおかしなことがあるわけないですよね。ホントふざけてますよ。

すぎやま　世界的な常識で言えば、音楽予算というのは映画の総予算の10%なんだよね。日本映画では予算を取るところでも1%ですよ。あるいはタイアップ。それじゃだめですよ。だからやる気しないんだ。

ゲームを作るのって賭けですよね

鴻上　さすがにここまできたら、いよいよゲームを考えようかなと思ってまして……。私、劇団の社長だったんですけど、社長をク

ビになりまして会長になったんですよ。

すぎやま　それはよかった。クリエイターは社長やっちゃいけません。全然違う才能だしね。クリエイティブな才能がある人がそのために神経とか時間を費やすのはムダだし、もったいないよ。

鴻上　いままで副社長だったヤツが社長になって「鴻上、次はゲームだ！」と言い出して、そいつはスーファミはもちろんPCエンジンDuoとメガドライブの3つを自宅に置いて私を呼ぶんですよ。そこでこの前見せてもらったのが「天外魔境II」。それを見て、俺が知らないうちにこんなところまできてるのかとびっくりしたんですよ。「これは鴻上やるしかない」と言って、いまその社長がありとあらゆるものを集めてやってるんですよ。

すぎやま　鴻上さんがシナリオ書くんだ。そりゃ楽しみだね。

鴻上　でもそんなことしてたら、ほかの仕事できなくなっちゃいますからね。ドラクエのⅣからⅤにかけて3年でしょう。3年間没入したら大変ですよね。

すぎやま　しかしね、ゲームで本当にいいものを作って成功しようと思ったら、たとえば2年間なら2年間そのゲームを作ることのみに没入しないとできないですよ。

鴻上　ですよね。僕なんかもいままでゲーム作らないかという話があっても断ってきたのは、「ながら」でできるわけはないし、そんなことしてしまうとあれだけイヤだったクソゲーのひとつを増やしてしまうことになるからね。そうなったらゲーム作家の人たちとかゲームに関わってる人たちに申し訳ないから断ってきたんですよ。

すぎやま　でも鴻上さんがやればクソゲーにはならないと思う。だけども「ながら」でやったら、そこそこできていても「ながら」で作ってるなという限界を感じるものができちゃって、A級ではなくてA'になっちゃうのね。いままでにもそういうふうに感じたものはありますもの。

鴻上　ありますよね、大きな声じゃ言えませんけども。僕なんかも演劇やるときは演劇だけだし、映画のときは映画だし、没入するということがわかりますからね。で、ゲームはその没入しなくてはいけない期間が長いじゃないですか。映画だってどんなに没入しても半年ですからね。演劇だって3～4カ月ですよね。それが1年以上ですからね。

すぎやま　賭けですよね。ホントにギャンブルするつもりじゃないとね。

　でも鴻上さんのゲームは楽しみですよ。

鴻上　どうせだったらA級作りたいですからね。

すぎやま　僕は鴻上さんが作ったゲームのどういう点を大きく期待するかというと、セリフだね。ゲームのなかに出てくる文章、そしてセリフをプロが書いてるというのは少ないでしょう。

鴻上　なるほど！　そのウリがありますね。さすが先生！

すぎやま　僕は小説家よりも詩人よりもなによりも、舞台の役者のセリフ書ける人がゲームのセリフをいちばん書けると思うんだよね。

鴻上　そうか、なるほど。それじゃますますやらなきゃなりませんね。いや、いまからオレが参入する意義ってなんなんだろうって考えてたんですよ。もちろんシナリオ的な企みというのもあるんですけど、それ以外では何があるのかと考えてたんですが、ありましたね。

すぎやま　セリフ回しのうまさで感心できるものというのは、いままではドラクエしかなかったんだよね。

鴻上　大笑いしたのはドラクエぐらいですからね。

すぎやま　面白いセリフがあっても長すぎたりちょっと考えすぎがあったりするんだよね。

　ドラクエのよさのひとつには堀井雄二氏のセリフがムダがなくてうまいの。短くてちゃんとニュアンスがあって。

鴻上　パフパフとかいう腰が抜けるようなのが出てきてね。

すぎやま　たとえば、宝箱を開けたら「なんとエルフののみぐすりをみつけた」という、「なんと」という一言が書ける人が少ないよね。そういうふうに感じませんか？

鴻上　感じます感じます。簡潔にするというのはいちばんのテクニックですからね。冗長に描写するというのは誰でもできますよね。

　ところで前にレコードいただいて聞いてたんですけど、聞いていると手がムズムズして、コントローラーを探しちゃうんですよね(笑)。オールナイトニッポンやってるときに、『町でビタースイートサンバ(テーマ曲)』がかかると血糖値が上がるんですよね。それといっしょで、ドラクエの曲がかかると手がムズムズしちゃって、平穏な気持ちで聞けないんですよね。そんなゲームを作ってみたいですよね。

SYOJI KOKAMI

隠しダンジョンのことを聞いたときはパニックになりました

FF V

ジョブJOB職業安定所

「ジョブJOb職業安定所」と銘打って始まりました新シリーズ。今回からはジョブをメインに徹底紹介していくぞ！　まず、その第一弾は青魔道士と白魔道士だ!!　さてさてどんな秘密が隠されているのかな？

発売中　定価9,800円(税抜き)　16M　バッテリーバックアップ

運河までの流れを追ってみよう！

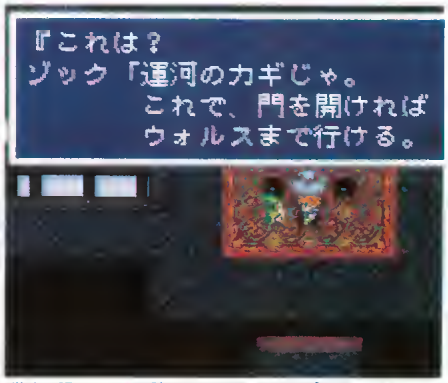
風の神殿からトルナ運河までのイベントを大紹介。

とりあえず村へ

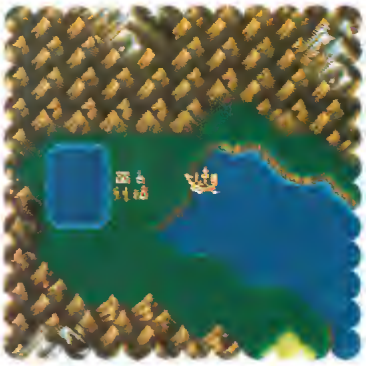
「風の神殿」を後にして、大海原へと繰り出した主人公たち。「トルナ運河」を抜けようと試みたのだが、水門のカギがかかっていて進入できない。とりあえずは運河の西にある「トゥールの村」へ寄って運河進入のための情報をカキ集めよう！

「トルナ運河」の水門を作った謎の老人「ゾック」。運河のカギについて聞いてみたが、なくしてしまったらしい。とりあえず彼の家に一晩泊まることになった……。

これが運河の入口だ。しかし、水門にカギがかかっていて入れない……。



草木も眠るウシミツ時。なんとゾックから「トルナ運河」のカギをもらう。これで先に進めるぜ！

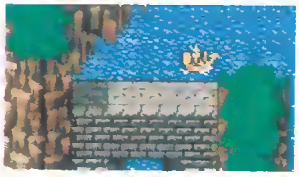


運河の西に位置する「トゥールの村」。ここに立ち寄って運河に進入するための情報を聞き出せ。すべての村人と会話するべし！

カギも手に入れたということで、運河へむけていざ出発。しかし、ファリスはカワイイ子分たちとここで別れることになるのである。ああ、涙……。

いざ！運河へ

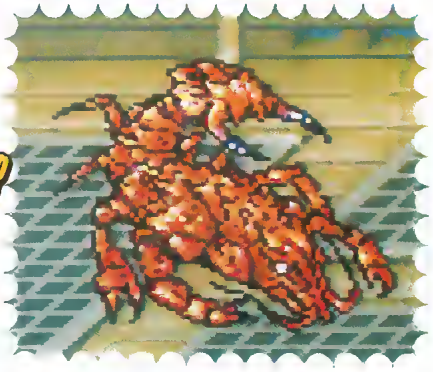
「トゥールの村」でカギを入手したら、「トルナ運河」へ急げ！　ゾックの話によると、運河にはモンスターがウジャウジャいるらしい。気を引き締めていかないとアブナいぞ！



水門は開いた。いよいよ、運河へ進入だ。モンスターの棲み家と化して以来、誰も近づくことのなかった場所だけに、不気味だ。

ビクビクしながら進んでいたが、とくに何が起こるというわけでもなく、なァんだ、大したことないじゃん……

と、思ったのもつかの間。突序、前方に巨大な渦巻がぁッ！　いったい何が起こったのだ!?　原因を考える暇もなく、船は渦の中心へ



あッ、あれはなんだ！　突然、何かが海中から姿を現わした。それは、運河に封じられし魔物＝カーラボスであった!!　主人公たちは果たしてこの運河を無事に抜けられるだろうか!?

©スクウェア 1992

ジョブJob徹底紹介第1弾

今回からスタートした新シリーズ ジョブJob職業安定所。その記念すべき第1回は、青魔道士と白魔道士だ

青魔道士

モンスターの得意技を自分のモノにしてしまうラーニング野郎。

特性	ラーニング	装備可能武器	剣 短剣 ロッド

青魔道士といえば、やはりラーニングが魅力であろう。ナント、敵の繰り出す特殊攻撃を覚えて、そのまま自分の技として使うことができるのだ。まさか敵さんも自分の得意技を逆にくらってしまおうとは、夢にも思わなかったであろう。反対にこちらは、自らの得意技で倒されてゆく敵を見ながら、思わずニヤリとしてしまうのでアル。

ただし、なかにはラーニングすることのできない技もあるのでチョット残念。

敵の得意技をすかさずラーニングする青魔道士……。

「エアロラ」をラーニング

そして、ラーニングした技を青魔法として使うことができるのだ！　オマエの攻撃がどれほどイタかったか教えてやろう、とばかりにブチかましてあげよう。だけど、こちらの技をラーニングする敵がいたらイヤだよ。

レベル	特技	解説
1	しらべる	敵のHP、MPを見ることができる。
2	ラーニング	敵の特殊攻撃を覚えることができる。
3	あおまほう	青魔法が使える。
4	みやぶる	モンスターのレベルなどを見破る。

白魔道士

パーティーには必要不可欠なジョブ。RPGの基本中の基本ともいえる存在。

特性	なし	装備可能武器	つえ

白魔法を自在に使いこなすことができる。回復系が主体の白魔法は、敵との戦闘中や戦闘後、必ず必要になるハズだ。従って、パーティーに最低1人は欲しいジョブだ。ただし、攻撃力に関しては期待できない。

ケアルラで、仲間や自分のステータスを回復するのだ。強力な回復魔法をもつ仲間がいると、とても心強いぜ！

ライブラで、モンスターのステータスを見ることができる。敵のステータスを見ながら戦略を立てよう。

ダメージを半分にするバリア「プロテス」を張ることができるのだ。これで防御もバッチリ。

レベル	特技	解説
1	しろまほうL1	レベル1までの白魔法が使える。
2	しろまほうL2	レベル2までの白魔法が使える。
3	しろまほうL3	レベル3までの白魔法が使える。
4	しろまほうL4	レベル4までの白魔法が使える。
5	しろまほうL5	レベル5までの白魔法が使える。
6	しろまほうL6	レベル6までの白魔法が使える。
7	MP10%アップ	MPの最大値を10%上げる。

得 新作 SUPER GUIDE

スーパーファイヤープロレスリング2……P112
ナムコットオープン……P116
タイニー・トゥーン アドベンチャーズ……P120
BATMAN RETURNS……P122
F-1 GRAND PRIX PART Ⅱ……P124
ポピュラス2……P126
バトルテック……P128
白熱プロ野球ガンバリーグ'93……P130

スーパーファイヤープロレスリング2

SPT

8M

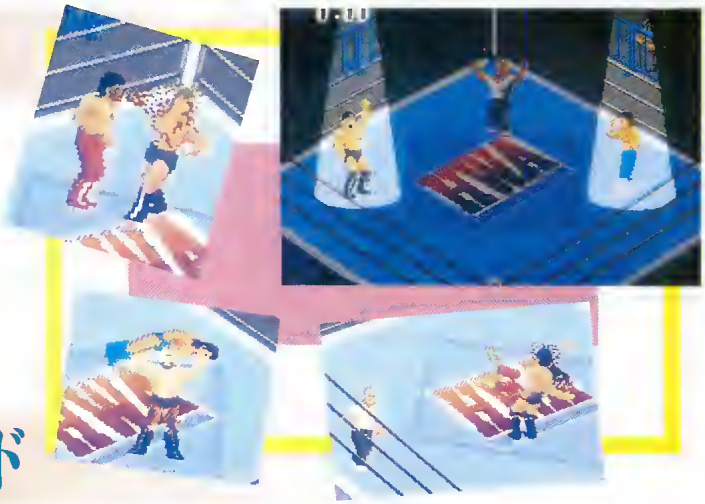
■ヒューマン■発売中■8,500円

戦士たちはふたたび闘いの荒野(リング)へ

男たちのドラマが帰ってきた！

格闘技に命をかける男たちのドラマ、プロレスをTV画面のリングに再現した名作「スーパーファイヤープロレスリング」の第2弾がパワーアップしての登場だ。

ついに発売された「スーパーファイヤープロレスリング2」は、4つのプレイモードや多彩(たさい)な技など、前作のすぐれたところをパワーアップしながら、レスラーの数が21人から25人に増えたり、同キャラ対戦が可能になったりと、新しい魅力(みりょく)がいっぱい。マルチタップを使えば4人同時プレイも可能。お正月は友達といっしょにファイプロ2で燃えてくれ。



パワーアップした4つのモード

公式リーグ戦 1 or 2P

対コンピュータの勝ち抜き戦。1Pはシングル、2Pはタッグだ。規定のポイントを取らなければ次のラウンドに進むことができない。勝ち方にこだわれ！

エキシビションマッチ 1～4P

1試合だけのテストマッチだ。プレイ人数や対戦方式、制限時間、コンピュータの難易度(なんいど)などが自由に設定できる。初心者はここで修業(しゅぎょう)をつんでからほかのモードに挑戦だ。

イリミネーションマッチ 1 or 2P

好きな選手5人、またはチームを選んで戦う勝ち抜き団体戦。試合はすべてシングルマッチ。用意された軍団で戦えるほか、自由にチーム編成(へんせい)ができるのだ。

オープンリーグ戦 1～16P

好きなレスラーを最大16人まで選び出して行う総当たりリーグ戦。2ではタッグが可能になったため、マルチタップを使えば16名の参加も可能だ。うーん、ダイナミック。

WHO IS THE GREATEST? 最強戦士への五カ条

一 スタミナを奪うべし

タフなレスラーたちもスタミナがなくなれば、フォールを返せなかったり、関節技がはずせなかったりする。つまり、プロレスは、スタミナの削り合いの勝負ともいえるわけだ。

▼小技で序盤をリードしろ

序盤はパンチ、キック、ボディスラムなどで相手を倒し、締め技を使って徐々にダメージを与える。大技はそれからだ。

▼飛び技を決めろ

ダウンしている相手をむりやり起こすとしばらく動けない。そこをねらって飛び技だ。

▼流血させろ

鉄柱攻撃などは相手を流血させることができる。流血すると、体力の回復率が悪くなるから、試合展開が有利になるぞ。

パンチや……

キックで体力を奪い

大技で決めよう

二 タイミングがすべてだ

どんな必殺技でも、かけるタイミングをはずしては決まらない。相手と組み合ったときは、腰を落とした瞬間に技をかけよう。このタイミングは重要だ。

腰を落とす前にあせって技をかけても決まらないばかりか、逆に相手の技を食らって大ダメージを受けてしまう。これは相手のバックを取ったときも同様だ。

タイミングが基本だ。しっかりマスターしよう。

三 一気に攻める!

相手がダウンしているときは試合の主導権を握る大チャンス。ダウンしている相手に近づいたらすかさず関節技でスタミナを奪え! 頭と足ではかけられる技が違うぞ。相手をむりやり起こすこともできるから、そのスキをついて大技を連発。ダウンを見逃すとチャンスを失うぞ。

四 バックを取って大技だ

プロレスの醍醐味である大技はバックの体勢から放たれるものが多い。だがそんなことは相手のレスラーだって百も承知だ。バックをうまく取るには、ダウンしている相手をむりやり起こしてグロッキー状態にする。そのスキに相手と組まない程度の距離をおいて後ろへ回り込もう。そこで後ろから組んで腰を落とした瞬間に技をかける。華麗な大技を見せてくれ!

五 隙に屈するな

不利な体勢になってもあきらめちゃいけない。

▼バックを取られた場合

腰を落としたときに相手より早くボタンを押せば、返し技を与えられる。

▼関節技をかけられた場合

十字ボタンの連打で技を振りほどくことができる。ダメージをためるな。

タッグマッチは興奮もツープラトン!!

最強の男たちのコンビプレイは胸が躍る。タッグマッチが熱い!

▼カットプレイ

味方のピンチを見逃してはだめだ。すぐにリングに飛び出せ。

▼場外乱闘

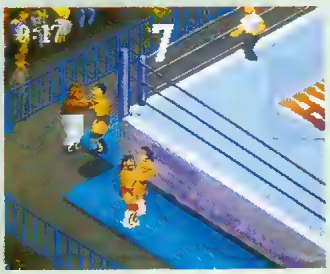
試合権利のあるレスラーが場外に落ちたときはすかさず場外乱闘だ。相手にダメージを与えろ。

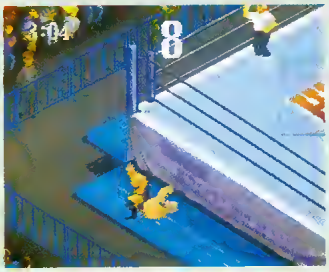
▼相手を押さえつけろ

タッチ後リング内に相棒がいれば、相手をバックから押さえつけてもう一人が攻撃できる。

▼ツープラトン攻撃

相棒と、相手一人に同時に技をかける究極のコンビプレイだ!





登場レスラー全25人 完全紹介！

「スーパーファイヤープロレスリング2」で一番うれしいのは、なんといっても魅力あるレスラーたちが4人増えたことだろう。技の多彩さとリアルさがウリのゲームだけに、レスラーが増えるということは、決め技の種類も増えるってわけだ。レスラーは個性豊かな奴ばかり、だれでプレイする？

闘いの伝説
ビクトリー・武蔵

186cm
105kg
日本

打撃技	ローキック
関節・締め	卍固め
ダメージ技	腕ひしぎ逆十字
必殺技	バックブレインキック

不屈の飛龍
ファイター・大和

新

184cm
105kg
日本

打撃技	バックブレインキック
関節・締め	ドラゴンスリーパー
ダメージ技	サソリ固め
必殺技	ドラゴンスープレックスホールド

パワフル爆弾
トミー・ボンバー

193cm
113kg
日本

打撃技	ドロップキック
関節・締め	コブラツイスト
ダメージ技	ジャンピングニーバット
必殺技	バックドロップ

未完のプリンス
田神　朗

新

189cm
118kg
日本

打撃技	張り手
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	ラリアート
必殺技	アームボンバー

サブミッションマスター
梶原　丈

182cm
103kg
日本

打撃技	ローキック
関節・締め	ヘッドロック
ダメージ技	一本足頭突き
必殺技	アキレス腱固め

若き闘将
桧垣　誠

181cm
100kg
日本

打撃技	浴びせ蹴り
関節・締め	フロントフェイスロック
ダメージ技	アキレス腱固め
必殺技	掌打

無敵の超人
アックス・ドウガン

201cm
145kg
アメリカ

打撃技	キック
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	シュミット式バックブリーカー
必殺技	ドウガンハンマー

リングの猛牛
スター・バイソン

200cm
150kg
アメリカ

打撃技	ドロップキック
関節・締め	サーフボードストレッチ
ダメージ技	バックドロップ
必殺技	ラリアート

血に飢えた虎
マッド・タイガー

190cm
115kg
インド

打撃技	キック
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	凶器攻撃
必殺技	コブラクロー

褐色の悪魔
アブドル・ザ・デンジャー

新

186cm
130kg
不明

打撃技	裏拳
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	ヘッドバット
必殺技	地獄突き

最後の志士
ハリケーン・力丸

185cm
110kg
日本

打撃技	ドロップキック
関節・締め	コブラツイスト
ダメージ技	ラリアート
必殺技	サソリ固め

格闘鬼
旗本真也

183cm
136kg
日本

打撃技	フライングニールキック
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	ラリアート
必殺技	DDT

ハイパーエルボー
氷川光秀

183cm
110kg
日本

打撃技	ドロップキック
関節・締め	フェイスロック
ダメージ技	エルボースマッシュ
必殺技	タイガードライバー

燃える闘士
風魔利家

新

181cm
103kg
日本

打撃技	ミドルキック
関節・締め	脇固め
ダメージ技	DDT
必殺技	ストレッチプラム

世界の格闘王
冴刃　明

190cm
110kg
日本

打撃技	ミドルキック
関節・締め	アキレス腱固め
ダメージ技	フロントスープレックス
必殺技	キャプチュード

ファイティングサイボーグ
リック・グレイ

新

187cm
113kg
オランダ

打撃技	ミドルキック
関節・締め	ボストンクラブ
ダメージ技	フロントスープレックス
必殺技	マシンガンキック

人間核弾頭
ケリー・ボギー

新

198cm
142kg
アメリカ

打撃技	パンチ
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	DDT
必殺技	ジャンピングパワーボム

冷酷医師
スティル・ジェームス

新

186cm
134kg
アメリカ

打撃技	パンチ
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	ジャーマンスープレックスホイップ
必殺技	アバランシュホールド

魔王の刺客
ヒットマン・セイバー

205cm
172kg
アメリカ

打撃技	裏拳
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	超肉弾プレス
必殺技	ジャンピングボディアタック

フライングビースト
スマッシャー・ガンガン・ギガス

新

195cm
180kg
アメリカ

打撃技	バックブレインキック
関節・締め	スリーパーホールド
ダメージ技	DDT
必殺技	超肉弾プレス

時の皇帝
スーパー・カイザー

170cm
95kg
不明

打撃技	浴びせ蹴り
関節・締め	キャメルクラッチ
ダメージ技	カイザーボム
必殺技	シューティングスタープレス

妖忍者
ブレード・武者

188cm
107kg
不明

打撃技	パンチ
関節・締め	腕ひしぎ逆十字
ダメージ技	フェイスバスター
必殺技	ムーンサルトプレス

雷鳴戦士
サンダー・龍

185cm
115kg
日本

打撃技	張り手
関節・締め	4の字固め
ダメージ技	DDT
必殺技	パワーボム固め

炎のカリスマ
沖田勝志

新

179cm
108kg
日本

打撃技	張り手
関節・締め	キャメルクラッチ
ダメージ技	DDT
必殺技	サンダーファイヤーパワーボム

狂乱の獅子王
河野将洋

新

187cm
114kg
日本

打撃技	パンチ
関節・締め	卍固め
ダメージ技	ジャーマンスープレックスホールド
必殺技	STF

より過激に、より熱く マルチタップで遊べ!!

多彩な技、個性あふれるレスラーたちが揃っているファイプロ2。さらに熱くなれるのがマルチタップを使った最大4人のタッグマッチだ。もうスーパーファイヤープロレスリングは、格闘ファンの定番だ。

左はハドソンから発売中のスーパーマルチタップ。もちろん、ほかのでもOKだ。

© 1992 HUMAN

ナムコットオープン

■ナムコ■1月29日発売予定■8,800円■バッテリーバックアップ

システム&ホールマップ攻略

SPT 8M

やっぱり最後はツアーモードで勝負したい!!

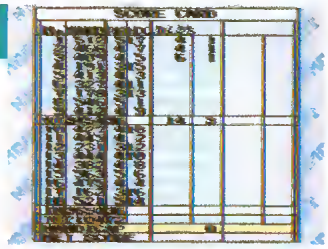
このゲームの特長は、マルチプレイモード、パワーアップシステム、セットアップシステムなどさまざまな機能を満載していること。これまでのゴルフゲームとはケタちがいのキャパシティをもっているのだ。とくにラウンドプレイは4モードもあり、どれを選ぶか迷ってしまいそう。とはいってもゴルファーの最大の夢はツアーで優勝すること。やはり最後はツアーモードで勝負したいものだ。自分のプロを育て、稼いだ賞金でクラブを買う、そして優勝をめざす、これがこのゲームの最終目標といっていいだろう。キャディのギャル8人の声援とアドバイスを受けてがんばろう。

ちょっぴりアダルトな雰囲気をたたよわせるしぶいデモ画面。ゴルフゲームはこうでなきゃ。

ルーレット式でギャルが次々に現れる。ハーレム気分にひたれるゴージャスな趣向だぜ!

ストロークプレイ

一番オーソドックスなプレイ。練習をかねて1人で楽しむにはもってこいだ。もちろんキャディさんがついてまわってくれるからアドバイスにはこと欠かない。

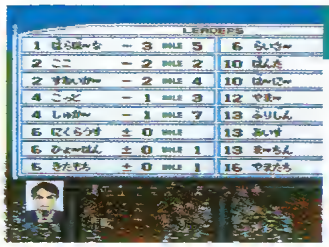


ベストボールマッチ

1Pと3P、2Pと4Pがチームを組んで対戦。4人が打ったティーショットから2つのボールを選んで、チームの2人で交互に打っていくというルールになっている。

マッチプレイ

2人でプレイするならこのモードがオススメ。スコア表で2人の成績をくらべることができるから、白熱することまちがいなし。テクニックだけでなく精神力も重要な要素だ。



ツアーゴルフ

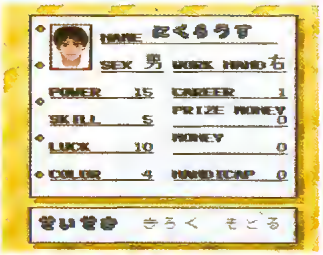
プロを育てながら1年で5つの大会を転戦。さらに賞金をたっぷり貯めて上級クラブを買えば、ますます成績がアップするというシステム。プロの世界の厳しさがわかるぞ。

セットアップシステム

実力をつけたら上級のクラブを欲しくなる。お金さえあればショップでヘッドとシャフトを選んでクラブをつくることができる。ただしこれらの値段は軽く1000万円をこえてしまう。

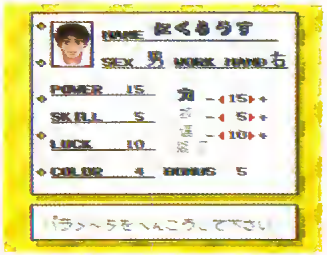
プロはどんどんパワーアップ

まずは5タイプのなかから好みのプロを選んで名前をつけよう。5人とも力、運、技の3要素のパラメータがそれぞれちがうので、よくチェックすること。



プロの最初の状態。パワーと運はなかなかだが、いかんせん技がとぼしいようだ。

そして彼らを使って大会に出場し、ポイントをもらえばめでたくパワーアップ。上級クラブを買いあたえれば、ますます好成績を残せるはずだ。



とりあえず5ポイントだが、大会で入賞して少しパワーアップしたぞ。

©㈱ナムコ

一番大切なのはプレイヤーのパワーアップ！

プロを育てたりクラブをそろえたり、といろいろなシステムが用意されているが、これらはすべて「プレイヤーの腕がよければ」ということが前提条件。そう、結局はゲームの勝敗を決めるのはキミの腕というわけだ。

まずショットを打つまでの作業は4段階に分かれている。最初の方向決定のカーソルは大まかなので、第2段階または、フック・スライスなどで調節しよう。そして最後にインパクトパワーを決定するわけだが、ここが大切。フルスイングをするにしてもコントロールショットをするにしても、狙ったところで針を止めるのは至難の技。自信のない人は練習モードでたっぷりと練習してから本番にのぞむように。

めざせホールインワン

出ました！　全ゴルファー夢のホールインワン！キャディさんも大はしゃぎだぞ。

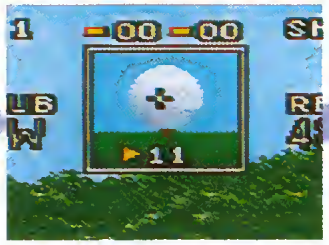
やったぜ100万円!!

ホールインワン賞のかかっているホールなら、たっぷり賞金がもらえるのだ。

ショット方向を決定

まずはこの2D画面で大まかに方向を決定。風向、風速と障害物をチェックしよう。

さらに細かく方向決定



お次は3D画面。まず足元のラインで細かい方向を決めよう。

ヒットポイントを決定

ここでフック・スライスの量を決定。場合によってはスピンをかけられる場合もある。

インパクトパワー決定

まず3時の場所で針を止めて、次に6時の場所で止めるとフルパワーショットになる。

それでは実戦を見学だ

ティーショット

2D画面でぐんぐんのびるティーショットの弾道を確認することができる。

青空にぐんぐんすいこまれていくボール。まさに会心のティーショットだ。何事も最初が大事なのだ。

バンカーだ！

残念、バンカーに入ってしまった。しかしサンドウェッジをうまく使えば100ヤードも夢ではない。

あともう少し

グリーンに近づくと、このように真上からの2D画面にきりかわる。

ナイス・オン！　しかし打ちにくい方向の画面になってしまったぞ、なんていう心配は無用。

オン・ザ・グリーン

特訓のお時間じゃー!!

ズラリとならんだホールから好きなものを選択できる。またどの部分を練習するかも自由に選べるのだ。

ティーショットだけを練習する、ということもできる。ただしキャディさんはついてきてくれないから残念。

クルリと回転

自動的に回転するばかりか、十字キーで自由に回転拡大することができる。SFCの特長をいかしたナイスな機能だ。

★カップイン!!★

ボール[illegible]に近づく[illegible]ようなクロ[illegible]ップ画面が登場。[illegible]チ[illegible]などを[illegible]感激することまちがいなしだ。

スタンダードコースの18ホールをマップ攻略

今回はラウンドプレイで使われるコース、18ホールのマップを紹介しよう。池あり、バンカーあり、プッシュありの難関ホールも多いが、これらは練習ホールで訓練できるから安心だ。また、ホールのなかには一画面におさまりきれない巨大なものも多いが、十字キーで上下左右にスクロールさせることができる。ちなみにツアーモードに登場するコースは5つの大会ごとにちがうのでご注意。

風向・風速

2D画面にも出るが、ここで見ておかなければ意味はない。設定を台風クラスにしたら特に注意しよう。

断面図3

これはプレイヤーの立っている地点をショット方向に切断したもの。ふだんはあまり関係ないけどね。

コースの断面図

これが重要。特にウォーターハザードの近くでは、ボールが落下してからどちらに転がるか、をチェックしておこう。

断面図2

プレイヤーが立っている地点をショット方向と垂直に切断したもの。これもふつうはあまり重要ではない。

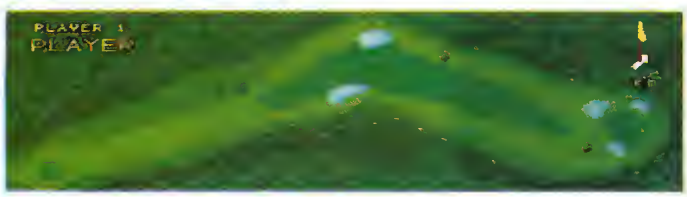
欲ばりな心が死をまねく。余裕をもって刻めば、たいていのウォーターハザードは避けられるはずだ

ボールがプッシュのなかに入ってしまうとやっかいだ。プレイヤーが見えないから足元のラインも決めにくい。

グリーンの上で、このようにカーソルが見えなくなる場合があるので気をつけよう。最後はカンがたよりというわけだ。

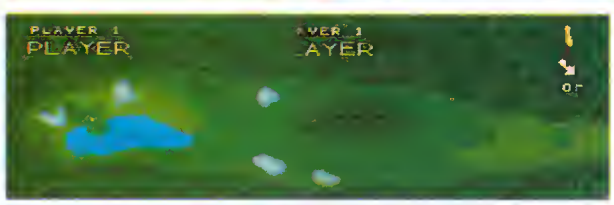
キャディのなかには「アウト・オブ・バウンズよ」とていねいに教えてくれるおせっかいなヤツもいるぞ。

HOLE1 512YARD PAR5



HOLE2 466YARD PAR4

HOLE3 409YARD PAR4

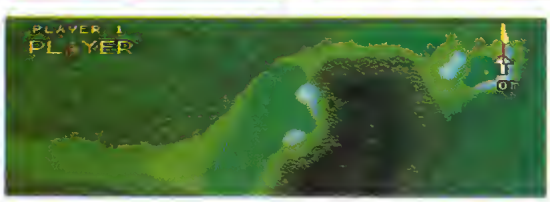


グリーン近くの池がクセ者。特にコース右から攻める人は要注意だ。

HOLE4 191YARD PAR3

ホールインワンも狙える。自信のある人はがんばれ!

HOLE5 413YARD PAR4

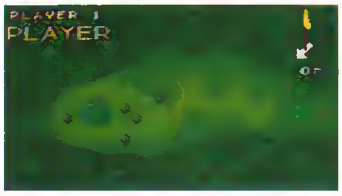


コース真ん中のブラックホールが問題。これを一発で越えるのは不可能だ。

HOLE6 327YARD PAR4

わりとイージーなコース。ぜひバーディぐらいは狙いたいところだ。

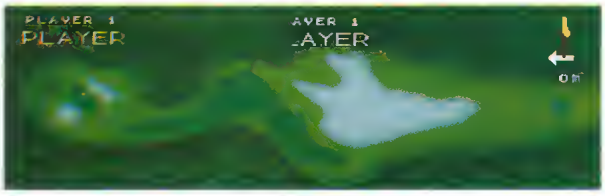
HOLE7 178YARD PAR3



ここもホールインワンを狙える。バンカーがないのもうれしいかぎりだ。

HOLE8 546YARD PAR5

HOLE9 412YARD PAR4



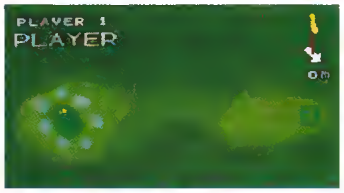
大きなバンカーは一発でこえられるはず。グリーン手前の小さいバンカーに注意。

HOLE10 427YARD PAR4

HOLE11 445YARD PAR4

最初に小川を横切って対岸のフェアウェイに乗せたい。

HOLE12 231YARD PAR3



グリーンまわりのバンカー群は見かけほどこわくはない。ホールインワンを狙え。

HOLE13 444YARD PAR4

真ん中のフェアウェイは虫くい穴のようにバンカーがある。ティーショットはコースの右上を狙って打つのがベストだろう。

HOLE14 382YARD PAR4

どうせ一発では乗せられない。ティーショットは思いきり左上を狙って打とう。

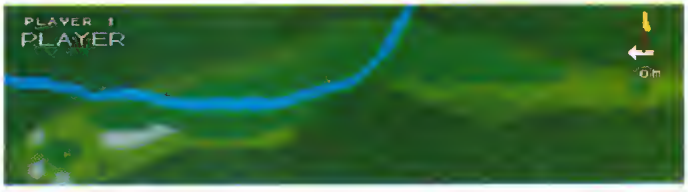
HOLE15 563YARD PAR5

HOLE16 475YARD PAR4

HOLE17 162YARD PAR3

乗れば天国はずせば地獄、とはまさにこのこと。

HOLE18 521YARD PAR5



タイニー・トゥーン アドベンチャーズ

■コナミ■発売中■8,000円

ついに全ステージを紹介！

ACT 8M

ダッシュで一気に駆け抜けろ！

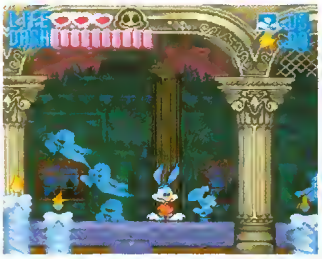
最初のステージはバスターたちが通う学校が舞台。シーン数も少なく、強敵もいないので、ダッシュを使いこなせるように練習しよう。

ボスには食べ物を食べさせろ！

西部劇が舞台のステージ2は、ダッシュを使うポイントが多い。それもタイミングを誤ると、一巻の終わりというシビアさなのだ。

列車のなかでは油断するな。

オバケ屋敷に迷い込んでしまったバスター。モンスターにキックをぶちかまし、バブスの頼みを聞いてやろう。


オバケばかりが登場するステージだ。

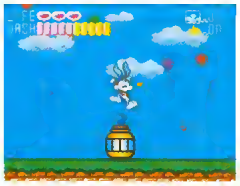
アメフトの試合をプレイするステージ4。制限時間内にタッチダウンを決めれば、ステージクリアという変わったステージだ。

ランかパスかを選んで突き進め！

STAGE5 は空の旅

シーン1

スタート地点にあるスイッチを押すと、カラミティコヨーテの顔がアップで映っている風船が出現する。これに乗って、大空へ飛び立つのだ。


バスターがボタンを踏むと風船が現れる。上空をめざそう。

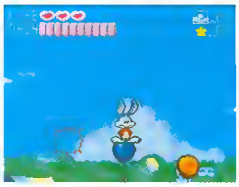
シーン2

飛行機からバラまかれるシャボン玉の上をジャンプしながら、上空へ移動しよう。ただし、シャボン玉は一定時間たつと割れてしまうので、新しいものに飛び移れ！

星の入っているシャボン玉は、触れると割れてしまうのだ。

シーン3

このシーンでは並んでいる風船の上をジャンプで渡っていくのだ。渡り始めるとどんどん割れていく場所や、風船に乗ると下がり出す場所があるので素早く移動すべし。


後ろのほうの風船が、どんどん割れてくる。早く先へ進もう。

シーン4

せまい飛行船の上でも敵が襲いかかってくる。自由に動きまわれないうえに、飛行船の半分が画面の外まで移動してしまうときもある。キックの着地も慎重に。

ハゲ鷹は数が多い。ドロップキックの着地時も、要注意。

シーン5

まるでピンボール台のようになっていて、ボールの代わりにバスター・バニーをフリッパーで打ちジャンプさせるのだ。上に進むにはいくつか条件が!?

ここにあるカラーボールをすべて取ると、新しいフリッパーが出現。

シーン6

ここは一気にジャンプして画面中央の部屋に飛び移ろう。扉の前にある丸い石を壊すと、このステージの目的であるカラミティコヨーテの大切なモノが手に入る。

次のステージのシナリオが手に入った。このあと一大事が!!

シーン7

画面が下からどんどん上へスクロールしてくる。これに追いつかれないように、ダッシュとジャンプを駆使して、上へ上へと逃げるのだ。

ダッシュとジャンプを交互に使って、上に進むのだ。

足を踏み外すとバスターが画面の下に消える。

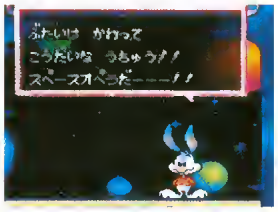
この先が出口だ！一気に駆け抜けよう。

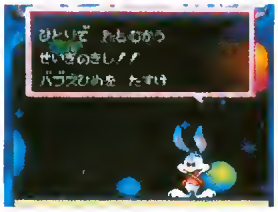
©The TINY TOON ADVENTURES name, characters, character names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc.

いよいよラストステージだっ！

最終のステージ6は、宇宙空間が舞台のロングステージだ。

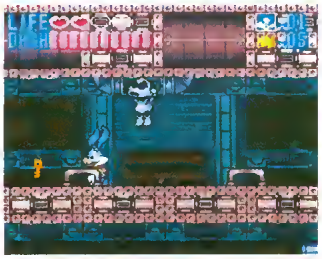
帝国軍に捕らわれたバブス姫を救い出すために、勇者となったバスター。しかし彼の前には、ハードな強制スクロール、強敵揃いの要塞内部など、いくつもの難関が待っている。





シーン1

最初のシーンは、浮かんでいる宇宙船のなかに入らなければならない。カギがかかっているので、まずそれを探そう。ヒントはマップ左上の方角だ。カギを取ったら、扉まで戻れ！



このカギはどこで使えばいいのだろう。

この通路を右に進んでいくと……。

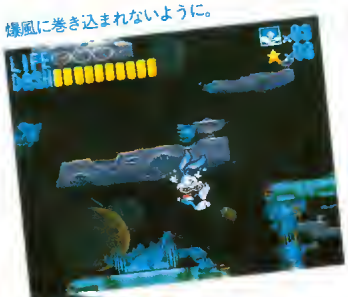
この光の通路を進むと、次のシーンに行けるのだ。

シーン2

強制スクロールのシーン2。バックで起こる爆風に接触してしまうと、ライフが1つ減ってしまう。ところどころにある防御壁に身を隠しながら、爆風をやり過ごそう。もちろんスクロールにも要注意。

この建物に隠れればダメージはないぞ。

爆風に巻き込まれないように。



この壁はダッシュで一気に駆け上がろう。

シーン3

いきなり入った部屋に、巨大な鉄球が置いてあるシーン3。側にあるスイッチを踏むと、反重力装置が働いて、鉄球が上に飛ぶのだ。これを繰り返して、穴が開いたら、そこから脱出だ。

このスイッチをバスターが踏むと……。

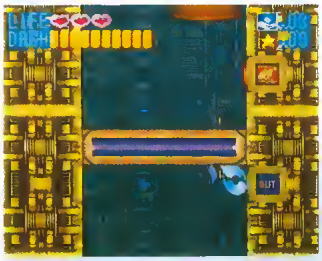
反重力装置の働きで鉄球ごと天井に移動する。天井にもボタンが……。

何度も繰り返すと穴が開き、そこから別の場所へ移動できる。

このロボットを倒すと先に進める。

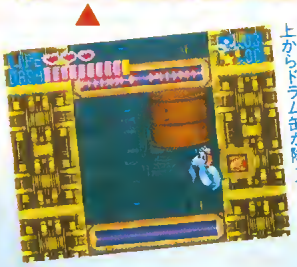
シーン4

シーン4は上へ登っていくだけ。その代わり、OUTのプレートを踏むと、上からドラム缶が降ってきてなかに閉じ込められてしまう。ライフが1つ減ってしまうので、踏んだら素早く逃げろ！



OUTのプレートを踏むと……

ロボットたちがドラム缶をガンガンたたきライフが減ってしまう。



上からドラム缶が降ってくる。

シーン5

最終シーンはシーン1に雰囲気が似ていて、右のほうへ進んでいく。ここを抜けるとボスなのだが、その前にはたくさんの敵ロボットが出現、油断するとライフを減らされるハメになるのだ。

倒さずとも通過して、ライフの温存に気を配ろう。

ゴムの反発力で一気に先へ進む!!

タイミングを計って進もう。

飛んでくるボールをしゃがんでやり過ごせ。

BATMAN RETURNS

■コナミ ■93年2月26日発売■8,800円

ペンギンを追いつめろ！

ACT 8M

バットマンがスーファミに登場だ

アメコミからTV、そして映画と、いまやアメリカンヒーローNo.1といっていいバットマンが、ついにスーファミにも登場だ！

全7ステージは、シーンごとに敵との戦いが中心になるバトル画面、テクニックを使って進む横スクロールのタイミング画面に分けられる。もちろん、バットマンにふさわしい多彩なアクションも、バッチリ用意されているぞ。

バトル画面は斜め上から見下ろした画面。

真横からの視点から見たのがタイミング画面

バトル画面紹介

斜め上から見下ろしたクォータービューの画面のなかで戦いがメインに行われるのが、バトル画面だ。

バットマンは8方向自由に動きまわれ、キックやジャンプなど多彩な技を使うことができる。とくに、敵の動きを止めるバットラングの使い方がポイントになるだろう。

ジャンプキック！

格闘アクションの醍醐味を味わうことができるバトル画面だ。バットマンの強靭な肉体を見てくれ。

©1992 BATMAN and all related characters, slogans, logs and indicia are trademarks of Dc Comics Inc.

STORY

もうすぐクリスマス。町中の人々がその準備で賑わっている冬のゴッサムシティに突然、レッド・トライ・アングル・サーカス・ギャング団のピエロたちが現れ町のなかで暴れ始めた。さらにその背後にはキャット・ウーマンや、ザ・ペンギンの影が感じられる。ゴッサムシティの人々を助けるため、いまバットマンが立ち上がる。

ステージ1 バトル

ゴッサムシティのなかで暴れまわっているピエロたちを相手に、バットマンの操作方法を覚える練習ステージといった感じだ。ときどきバイクで襲ってくるヤツもいるぞ。

町の人たちを追いかけて出現するピエロどもをやっつけろ!!

ステージ2 バトル

このあたりになると、敵はさらに強くなっている。武器や爆弾を投げて攻撃してくるのだ。ただし爆弾は、地面に落ちてから爆発するまでに、少し間があるぞ。

ゴッサムシティのストリートを進む。武器をもった敵が多いぞ。

ステージ3 バトル

暗い地下道を進んでいると上から突然ペンギンたちが襲いかかってくる。また、暗がりから突然出現する敵にも要注意！ 気を抜くと、多くの敵に囲まれてしまうぞ。

突然現れる敵に要注意!! 囲まれてしまったらバット試験管で切り抜けろ。

タイミング画面紹介

タイミング画面は真横から見たサイドビューの画面だ。ここで敵を倒すには、バットラングを使用する。バットラングは連射が可能で無限に使えるので、ガンガン使え！　ジャンプで届かない場所はスピアガンでワイヤーを撃ち込み、飛び移るのだ。

このタイミング画面では、接近してきた敵の攻撃を縦にずらしてかわすことができない。前後からの敵の攻撃はL・Rボタンを使って防御し、受けるダメージを減らすのだ。

バトル画面よりは楽なシーンが続くタイミング画面。それだけに余分なダメージをくらわないようにしたい。

ステージ1 タイミング

背の高いピエロの投げてくる火のついた棒に当たらないように、少し距離をとってバットラングを使え!!　この先には、ステージ1のボスが待ち受けているぞ。

このくらい離れていれば、ピエロの投げてくる棒に当たらないぞ。

ステージ2 タイミング

上から落下してくる炎に気をとられていると、前後から追ってくるピエロたちに囲まれ、ボコボコにされてしまうぞ。バットラングの連射で切り抜けろ!!

前後をピエロたちに囲まれてしまった。バットラングで切り抜けよう。

ステージ3 タイミング

ゴンドラで上に登っていると突然、窓から敵が飛び出してくる。ゴンドラに乗り移ってきたらバットラングで攻撃し、ゴンドラから落としてしまおう。

ゴンドラに乗り移ってきた敵は、バットラングで落とせ!!

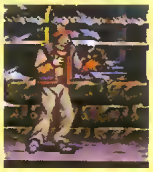
手ごわい敵が待ち受ける!!

各ステージの最後にはボスキャラが待ち受けているぞ。彼らはさまざまな攻撃パターンでバットマンに襲いかかってくる。なかには映画でおなじみのキャラクターがいて、バットマンに戦いを挑んでくるのだ。

この新聞を読んでいるヤツは…

スタンガンピエロ

ステージ1の最後にはスタンガンピエロが控えている。その名からもわかるようにスタンガンという武器を使って攻撃してくるぞ。また、体を丸めて回転しながらバットマンに近づき、いきなり攻撃してくる。スタンガンの届かないところまで下がり、バットラングで攻撃だ。



手にもっているスタンガンには要注意。

ハれ墨快力男

丸太のような腕から繰り出されるパンチが必殺技の、ステージ2のボスだ。

この戦いの最中ザコキャラがウヨウヨと出てきて、バットマンを攻撃してくるのだ。こいつらに気をとられていると丸太パンチでやられてしまうぞ。まずザコキャラを倒せ!!

不用意に近づくと、このような目にあうぞ。

キャットウーマン

ステージ3の最後にキャットウーマンが待ち受けている。ムチとその長い足から繰り出されるキックは、バットマンの攻撃の間合いより広いので注意しよう。ときどき残像を残すほどのスピードで動きまわり、攻撃してくる。画面の端に追いつめ、連続攻撃を仕掛けろ。

この状態では攻撃しても当たらない。

F-1 GRANDPRIX Part II

■ビデオシステム■1993年2月中旬予定■9,800円■バッテリーバックアップ

ウィリアムズでウィリー走法

RAC 12M

PARTⅡならではの新モード出現!!

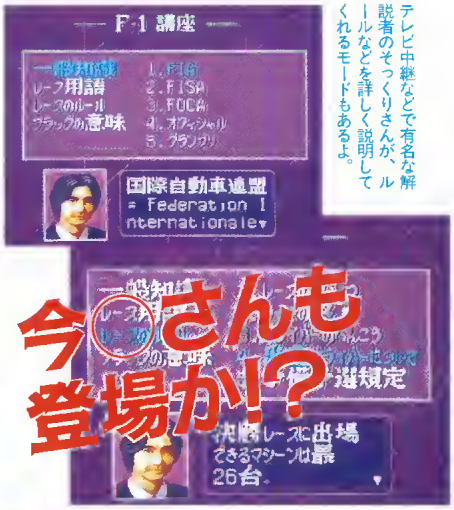
一番最初に実名を使用したF1ゲームってことで人気を呼んだ、「F-1 GRAND PRIX」の1992年度版がリリースされることになったぞ。

このパワーアップバージョンは、ただデータをリニューアルしただけではなく、いくつか新しいモードが加えられているなど、いろいろと改良されているのだ。

たとえば、自分でコンストラクターチームを作り、F1に参戦する〝ストーリーモード〟。マシンの形状やカラーリング、それにドライバーなどを架空のデータのなかから選んでチームを構成し、実名の選手たちと戦っていくという、エキサイティングなモードだ。

それから、グリッドやポールポジションなどのF1用語や、F1のレギュレーション、それにフラッグの意味などを詳しく解説してくれる〝F-1講座〟も面白い。テレビ中継で有名な解説者とそっくりのキャラクターが説明してくれるので、楽しく覚えることができるんじゃないかな。

ワールドチャンピオンシップなどのおなじみのモードのほかに、〝ストーリー〟と〝F-1講座〟が新たに加わったのだ。



テレビ中継などで有名な解説者のそっくりさんが、ルールなどを詳しく説明してくれるモードもあるよ。

今○さんも登場か!?

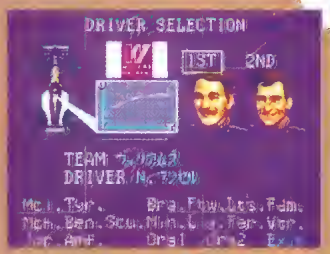
1992年版、最新データが満載!

「F-1 GRAND PRIX Part II」も、もちろんデータはすべて実名だ。憧れのドライバーやマシンで遊ぶことができるなんて幸せだねえ。

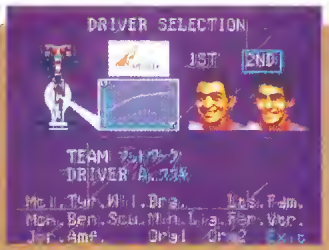
さらにこれらのデータは、すべて1992年度のものが使用される。1993年には、ドライバーの顔ぶれやチームなどがすっかり変わってしまうから、いいメモリアルになるぞ。たとえば、撤退が決まったホンダエンジンを搭載した、マクラーレンMP4/7の勇姿もこれが最後だし、マクラーレンに乗るベルガー選手やセナ選手ってのも、今後しばらくは見ることができないだろう。引退を宣言したマンセル選手のデータから、アンドレアモーダなんてマイナーなチームのデータまでバッチリ入っているから、資料的価値も高いよね。

これが1992年の勇者たちだ!!

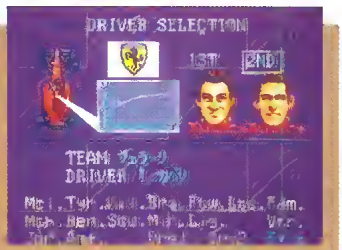
マクラーレンのベルガー選手とセナ選手　とちらもチームを離れることが決まっている。



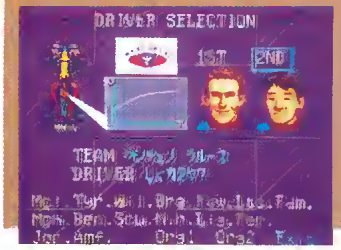
ウィリアムズのマンセル選手とパトレーゼ選手。マンセル選手は来年はアメリカで走る？



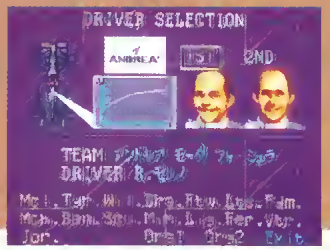
我らが鈴木亜久里選手は、来年もこ…、フットワークだ　アルボレート選手は移籍する。



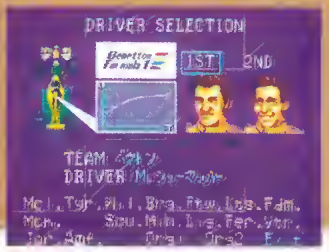
フェラーリのアレジ選手とカペリ選手。1993年はベルガー選手がナンバー1ドライバーだ。



今年は、人気の片山右京選手とガショー選手のコンビのベンチュリー・ラルースだった。



予備予選通過もままならぬアンドレアモーダだったが、モレノ選手の実力は周知の通り。



ベネトンのシューマッハー選手とブランドル選手。シューマッハー選手の来期は未定。

ハーバート選手とハッキネン選手の若手コンビの活躍が目立った、1992年のロータス。

全世界16のサーキットを激走せよ!!

さて、今度のバージョンでも、メインとなるのはやっぱり、世界の16のサーキットを転戦するワールドチャンピオンシップモードだろう。こちらのほうも、コースレイアウトなどは本物のデータがバッチリ使用されているぞ。もちろん、レースカレンダーは1992年のものをなぞらえている。南アフリカ共和国のキャラミのサーキットだって、ちゃんと入っているよ。

コースのほうは、回転機能によって細かいコーナーも忠実に再現するなど、前作のよい点を受け継ぎながら、ちょっと改良しているようだ。"Part Ⅱ"ではマシンがひとまわりほど大きくなったので、それにともなって道幅も少し広がったみたい。これで、接触なしでのオーバーテイクがラクにできるに違いないぜ。

それでは、全部で16のコースを、簡単ではあるが、ひととおり紹介していこう。

ROUND 1 南アフリカ

1992年に久々にグランプリが開催されたため、前作には入っていないサーキットなのだ。

ROUND 2 メキシコ

路面がバンピーなのと、高地に建設されていることとで、体力がとくにものをいうコース。

ROUND 3 ブラジル

フェラーリの選手やホンダの選手、ウィリアムズ選手、それにロータスティバンディ選手の本拠地だ。

ROUND 4 スペイン

オリンピックや万博に合わせたのか、1991年からバルセロナのサーキットが使われている。

ROUND 5 サンマリノ

サンマリノGPとは名だけで、実はサーキットはイタリアにあったりするんだよね。

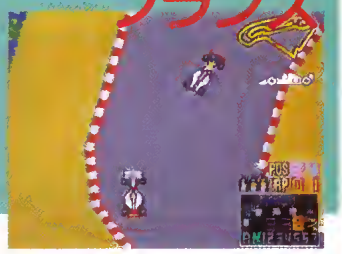
ROUND 6 モナコ

たいへんテクニカルなうえ、安全性も低い市街地サーキット。トンネルも走り抜ける。

ROUND 7 カナダ

フランス語圏の中速コース。1992年はウィリアムズ圧勝ムードのなかベルガー選手が優勝。

ROUND 8 フランス



リジェチームのフランチャイズ。計算されたレイアウトになっている、近代的なコースだ。

ROUND 9 イギリス

改修されてもなお、ハイスピードサーキットだ。チャンプのマンセル選手の故郷である。

ROUND 10 ドイツ

深い谷の中に建設されたコース。ふたつのシケインを直線で結んでいるようなレイアウト。

ROUND 11 ハンガリー

クネクネしているうえに道幅も狭く、なかなかオーバーテイクできないサーキットだ。

ROUND 12 ベルギー

サーキットのあちこちで天気が違ったりすることで有名な、スパフランコルシャンが舞台。

ROUND 13 イタリア

あのフェラーリのフランチャイズ。3つのストレートが印象的な超高速サーキットなのだ。

ROUND 14 ポルトガル

こちらもいろいろと計算されたレイアウトが売り物の、近代的なサーキットになっている。

ROUND 15 日本

我らがホンダのフランチャイズ。テクニカルなサーキットだが、ドライバーには好評だ。

ROUND 16 オーストラリア

雨が降ることの多い、アデレードの市街地サーキット。あたりの風景が美しいのだ。

ポピュラス2

■イマジニア■93年1月22日発売■9,800円■マウス対応

前作とはひと味違う面白さ！

SLG 10M

前号では、前作になかった新システムおよび序盤2ステージまでを紹介してきたが、前作に比べてかなりゲーム性がアップしている。神技が増え、そのグラフィックがハデになったことや、経験値の導入などがよく取り上げられるが、やっぱりストーリーにそくしたステージクリア性が大きな特徴だと思う。これで目標をもってエンディングまで突き進むことができそうだね。また、マウス対応によってスピーディーな操作が可能になったことも、うれしいところだ。

今回は、基本コマンドの説明とステージ4までを紹介しよう。

これが「ポピュラス2」の世界だ！

箱庭シミュレーションと称される〝ポピュラス〟特有の世界観は、ゲーム画面のレイアウトにも、その特徴がよく表れている。

ただし〝2〟では、アイコンの配置がかなり整理されている。初心者でもすぐに、コマンドの内容を把握できるだろう。大きく分けると、画面左下がおもに敵に攻撃をするときに使う神技に関するもの、そして右下が味方の行動を指示する基本コマンドだ。

ワールドマップ
プレイ中の全体マップ。このなかの青い点が味方、赤い点が敵を表している。

神技コマンド
6つのエレメンタルがあり、さらにエレメンタルごとに神技が4～6種類表示される。

マナゲージ
左上が0で、右下にいくほど大きくなる。味方の繁栄度に合わせて、右下に移動するが、それにつれて使える神技も高度になっていく。

コロセウム
ここには味方と敵の増え具合や、人と建物の情報が映し出される。

クローズドアップマップ
各種のコマンドは、ほとんどここで使う。

基本コマンド
くわしい説明は下記を読んでくれ。

スクロールコマンド
マウスを使ってゲームをする場合、ここでクローズドアップマップをスクロールさせる。

◆基本コマンド◆

集合コマンド

リーダーをシンボルに向かわせるコマンド。ほかの人間たちはリーダーに向かって歩き、リーダーと次々合体していく。リーダーがどんどん強くなっていくのだ。リーダーがいない場合は、最初にシンボルに触れた人間がリーダーとなる。

〝人〟のエレメンタルのシンボル設置と併用すれば、人間たちの誘導にも使えるぞ。

定住コマンド

人間たちに平らな土地で建物を建てさせ、集落を作らせるコマンド（たとえ敵が近くにいても、ひたすら建物を建てる）。ゲームスタート時は、これに設定されている。

序盤はこのコマンドでいいが、中盤あたりでは敵との接近戦になっていくので、合体コマンドに切り換えておいたほうがいいだろう。

戦闘コマンド

味方の人間を敵の領地に向かわせ、戦わせるコマンド。そこで勝てば、敵の建物をそのままぶん取ることができる。近くに敵がいなければ建物を建ててくれる便利なコマンドだが、弱いままでいくと当然、敵に簡単にやられてしまう。

このコマンドを実行する前に、合体で十分強くしておく必要がある。

合体コマンド

近くにいる人間どうしが合体を繰り返し、より強力な人間になっていくコマンド。近くに仲間がいない場合は、建物を建ててくれる。最も使用頻度の高いコマンドといえよう。

ゲーム開始後、ある程度人間たちに動きが出てきたら、このコマンドに切り替えておこう。

情報コマンド

このコマンドをクリックすると、？マークのアイコンが現れる。これをさらにクローズドアップマップ上の人間や集落に合わせてクリックすると、画面右上のコロセウムに映し出すことができる。それほど頻繁に使うコマンドではないが、味方のヒーローや敵のリーダーの様子を知ることができるので、サブ画面的に使うといい。

設定コマンド

ゲームの設定画面に切り替えるコマンド。インフォメーション（各面のプレイ条件）やステータス、敵の神を見ることができ、またカーソルの速度を3段階のどれかに設定することもできる。

そのほか、同じマップを最初からスタート、ゲーム中止、クイックセーブ、クイックロードが用意されている。

© Copyright © Bullfrog Ltd. 1991／1993 Licensed from Electronic Arsts Original by Bullfrog Prodactions Ltd. Japanese version by infinity.

オリュンポスをめざし、試練は続く！

STAGE3 クレタ島

いままでのステージでは、敵からの本格的な攻撃は受けてこなかったが、ここでは少々てこずるかもしれない。それは、執拗なまでの沼攻撃だ。沼を作られると、周囲の建物は小さくなり、そこに人間が落ちると死んでしまう。攻撃を受けたら素早く整地することが対応策なのだが、こちらからも敵領地にどんどん沼を作ってやろう。とくに敵シンボルの周囲に作るのが、効果的だ。

とどめは、植物のヒーロー、アドニスを登場させること。これで勝利は確実だ。

冥界の川の女神。冥界のステュクス川の番人で、その美しさとは裏腹に、冷たい性格の持ち主といわれている。

ここではクレタ島の守護神として登場し、徹底的な沼攻撃を仕掛けてくるぞ。

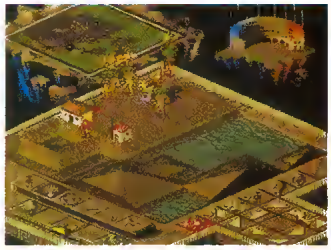
守護神　ステュクス

シンボルにどんどん集合させたら、植物のヒーロー、アドニスを作ろう。

敵からの攻撃　**沼**　**こちらからも攻撃**

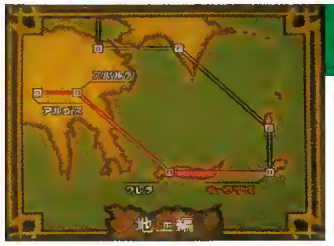
げげげげっ、いつの間にっ！　てな感じで、沼の海が!!　急いで整地しよう。

敵のシンボルの周囲に沼を作ってやったぞ。これで、だれも近づけないだろう。



アドニスは敵との戦いに勝利するたびに、2つに分裂していくのだ。どんどん増えるぞ。

STAGE4 キュプロス



それほど難しくはないが、やっかいなのが3ラウンド目だ。なんと土地の造成が、アップしかできないのだ。一つひとつ慎重に領地を広げていかないと、デコボコになって広い平地ができなくなってしまう。この作業のときは、マウスよりもコントローラーのほうがやりやすいかもしれない。

ある程度マナがたまったら、敵領地に水のエレメンタルの神技、聖水の泉を作ろう。敵が聖水で混乱している間に、こちらは確実に領地を広げ、さらにマナをためていくのだ。最後はヒーロー、ヘラクレスを使うのもいいし、一気にハルマゲドンで勝負してもいい。

愛と美の女神。究極の美しさと気高さは、神々でさえ打ち負かされてしまうという。

キュプロスの守護神として登場するが、それほどやっかいな攻撃はしてこない。彼女の美しさに気を許すな！

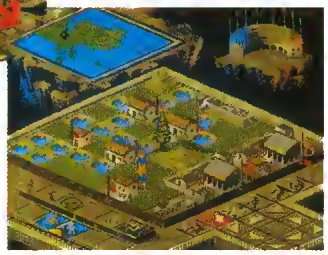
守護神　アフロディーナ

ギリシャ神話最強のヒーロー、ヘラクレスは、ほかのヒーローの2倍の強さをもっている。土のエレメンタルのヒーローだ。

聖水の泉

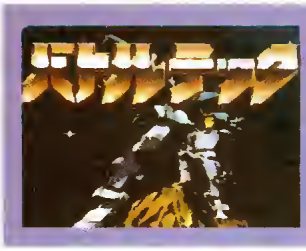
聖水の泉。ちょっと変わった攻撃方法なのだ。

なっなんと!?



ここに落ちた人間は敵なら味方に、味方なら敵になってしまう。

土のエレメンタルの神技、地震。こいつを起こすと地割れが走り、そこに敵が落ちて死んでしまうのだ。あわれなり。



バトルテック

■ビクター音楽産業■2月26日発売予定■9,800円

海外で話題沸騰の「バトルテック」がスーファミに!!

ACT 8M

家族を殺した「ダーク・ウィング」を倒せ!!

31世紀、人類は「スター・リーグ」と呼ばれる一大星間帝国を築き上げた。しかし、5大ファミリーによる宇宙の支配権の主張によって、し烈な戦争が始まった。その戦場の主役となったのがバトルテックと呼ばれる戦闘用ロボットだった。

ある日、ダビオン軍秘密傭兵部隊ジョセフ・T・ストライカーに、冷酷な殺戮を繰り広げる無国籍テロ集団「ダーク・ウィング」壊滅の命令が下った。しかし、「ダーク・ウィング」の奇襲により部隊は全滅、ストライカーも命を落とした。しかも「ダーク・ウィング」はストライカーの家族までも皆殺しにしたのだ。唯一残されたストライカーの息子トビーは青年になり、中古のメックを手に「ダーク・ウィング」壊滅に傭兵として立ち上がったのだ。

メック傭兵となって資金を稼ぐのだが……

最初に主人公のトビーがもっているのは、たった1台の中古のメックだ。このメックを使い、領主ダビオンと契約し傭兵として報償金を得ることから始まる。この報償金を貯めて、武器、装備をパワーアップさせ、強いメックを買い、さらに情報を収集しながら「ダーク・ウイング」を倒すことが目的だ。

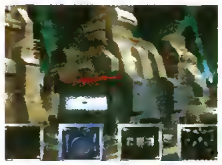
まあ、ともあれ「PRACTICE」で戦闘訓練

さてゲーム目的はこんなところだが、内容の大半は傭兵として戦地で敵と戦うところにある。戦地へ降り立つと、戦闘画面に切り替わり、メックから見た操作画面になるのだ。戦闘画面ではレーダーによって敵を捜し、現在メックがもっている武器で敵を叩くのだが、まずはスタート画面でメック操作の練習のために「PRACTICE」モードでメック操作に慣れるといい。

スタート画面で「PRACTICE」モードを選び、メックの操作をガンガン練習すべし!!

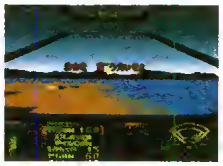
ゲームの流れはひじょうにカンタン

メック操作の練習が終わったら、いよいよゲーム開始だ。このゲームの内容は非常にシンプルなのだが、とりあえずゲームの流れを説明しよう。まずスタートするとメインメニュー画面に切り替わる。ここには情報を聞いたりするバーや、メックの売買や修理、武器を買ったりする工場。領主ダビオンと傭兵としての契約をするGHQ。戦場へ突入するバトルの4つの活動ができるのだ。このメイン画面で戦場へ突入するための準備をして、戦場へと突入。戦場での目的をクリアして報償金をもらい、メイン画面の工場でメックの修理、さらにメックのパワーアップをして、また傭兵として戦場に出動、最終的には「ダーク・ウィング」打倒を目指すのだ。



まずはメイン画面で4つの場所を選ぶことになる。

工場では、メックの売買や修理、武器装備の売買ができる。



さあ準備が整ったら、戦場でバトルが繰り広げられるぞ!!

メイン画面

- ●バーでの情報収集
- ●工場でのメックの修理と売買や改造。武器の売買。
- ●GHQで領主ダビオンと傭兵としての契約。ゲームのセーブ。

▼

戦　場

- ●敵との戦闘と勝利。目的のクリア。

▼

メイン画面

- ●領主から契約金をもらう。
- ●メックの修理とパワーアップ。武器の補充や購入。
- ●バーで情報収集。

▼

ダーク・ウィングを倒す!!

なんと!! 横浜に対戦型バトルテックがあるのだ!!

この「バトルテック」がアミューズメントゲームとしてアメリカで人気沸騰!! 8人対戦のバーチャルなゲームなため、かなりエキサイトするぞ。もちろんこのシステム、すでに日本に上陸している。1ゲーム10分1000円と、やや高めなのだが、20代のサラリーマン、OLが中心にグループで遊びに来ているぞ。みんなもグループで戦うべし! 問い合わせは下記へ。

●横浜バトルテックセンター
TEL045-313-6220

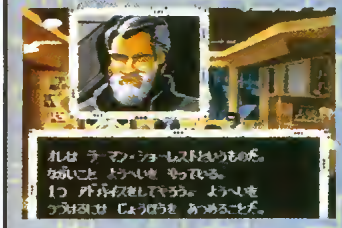
これを知っていると、ゲームクリアはラクラクだ!!

この「バトルテック」、ゲームを進める上でちょっとしたコツがある。そのポイントを紹介することにしよう。この7つの項目さえしっかりと頭に入れておけば、「ダーク・ウイング」打倒もラクラク。

メイン画面、バーやGHQ、工場などでのチェックポイントから、戦場での敵との戦い方など、ゲームをプレイする上で役立つ内容なので、このページを開きながら遊んでもいいぞ!!

情報はこまめに集めよう

ゲームの目的はあくまでも家族の復讐「ダーク・ウィング」を倒すこと。そのため、バーでこまめに情報を収集する必要がある。何度か戦線へ行き、戻ってくるとバーで新しい情報を得ることができる。



ときどきバーでセリフのマークやニュースが登場する。これは要チェックだ!!

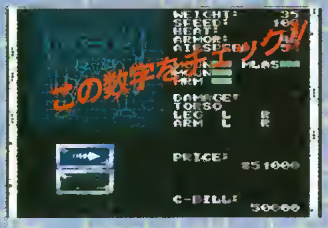
武器のパワーアップはホーミングがお得!!

戦場へ突入すると、敵を破壊するためさまざまな武器を使う。これらの武器のなかでおすすめはホーミングミサイル。こいつは画面上の四角でロックオンした敵を、自動的に追尾して攻撃するのだ。

ロックオンしてくれるのでラクラクなのだが、2機の敵が同時に出現するとつらいのだ。

オーバーヒートに要注意だ!!

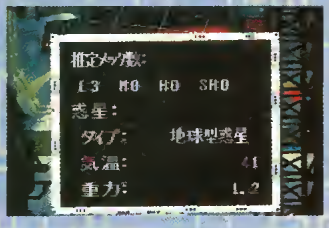
メックで注意することは、ヒートシンクだ。なるべくヒートシンクをマイナスにしておかないとジャンプジェットを長時間したり、温度の高い火山帯などで戦闘するとオーバーヒートしてしまうのだ。



敵をもうすぐ全滅ってところで、オーバーヒートしてしまうと悲惨だ!!

任務地はしっかりチェック!!

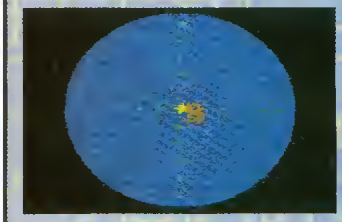
契約金の高さにつられ、武装が貧弱なのに敵の数が多い場所へ行ったり、ヒートシンクが高いのに火山帯などに出撃すると悲惨な目に合う。出撃前に任務地のチェックも大切なポイントなのだ。



まず任務地をチェックしたら、データセーブをすることも忘れずに!!

任務地のどこへ落とされるかわからない

これも大切なポイント。同じ任務地であったとしても、そのときによって任務地のどこへ降ろされるかわからない。ときによっては敵のどまんなかに降ろされ、一発でやられてしまうこともあるのだ。



たとえいくら強くても、着陸地点によって悲惨なことにもなるのだ。セーブは必ずすべし。

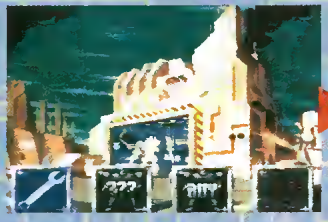
戦闘はレーダーとメック損傷度に注意

戦闘画面のメイン画面は、あくまでもメック前方の敵だけしか見れない。後方や遠方の敵はレーダーで確認する必要がある。また、メックの損傷も表示されるので、それもしっかりチェックしよう。

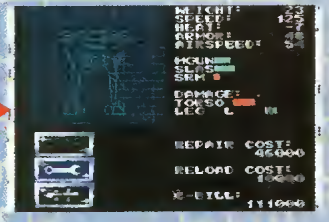
メックの損傷が激しいと、帰還しても修理にお金がたくさんかかるのを忘れずに!!

任務が終わったら、かならずメックを修理だ!!

戦闘が終わり、傭兵としての目的をクリアしたら領主から報償金をもらえる。このお金をもらい最初にすべきことは、工場でメックの修理と武器の補充だ。最初はこれで報償金を食いつぶしてしまう。こともあるので、メックの修理や武器の補充をせずに新たに武器を購入したり、メックを買おうとは思わないことだ。少しずつお金が溜まったらパワーアップするように心がけることだ。



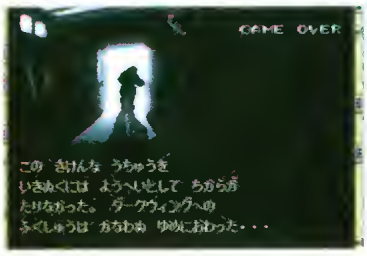
戦闘が終わり報償金をもらったら、工場へ急げ!! メックの修理だ!!

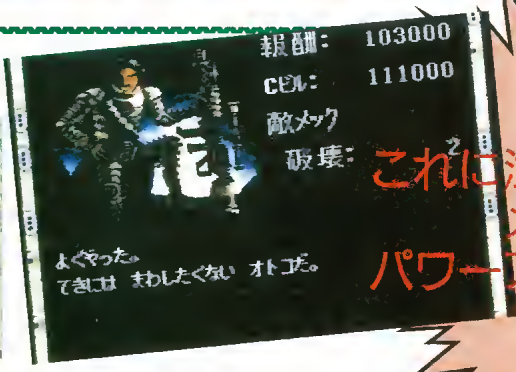


武器は6つまでもてるのだが、武器によってはメックの重量オーバーになることもある。

くれぐれも任務を3回失敗しないこと!!

「バトルテック」は難易度を低くして、誰でもが楽しめる作りになっている。しかし、だからといって強引な戦い方や無理なパワーアップをすると、戦闘で任務遂行ができず報償金も入らない。これを3回続けるとゲームオーバーだ。





さぁ!! これに注意してメックのパワーアップを計れ!!

©1993 ACTIVISION. ALL RIGHTS RESERVED. BATTLETECH IS REGISTERED TRADEMARKS OF FASA CORPORATION.
©1993 VICTOR MUSICAL INDISTRIES, INC.

白熱プロ野球ガンバリーグ'93

■EPICソニー■発売中■9,500円■バッテリーバックアップ

おッ待たせのデータ紹介、パ・リーグ編だよん

SPT 12M

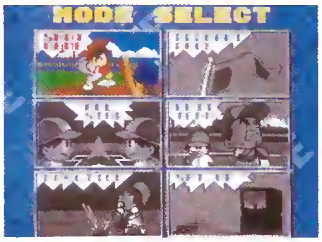
このチームはここがポイント!!

ついに発売された「白熱プロ野球ガンバリーグ'93」。君はもうこのゲームを体験したかな？

ということで、今回も前回に続いてパ・リーグ6球団の選手データを一気に紹介していくぞ。セ・リーグのときと同様にチーム選択や選手起用の参考にしてもらえるとありがたいね。

さて、データ紹介ではわかりやすいようにセ・リーグとパ・リーグ別々にしたが、このゲームにおいてはリーグという概念はなく、自由な組み合わせで対戦することができる。もちろんペナントモードでも同様なので、最強ペナントレースのシミュレーションなどで楽しむこともできるのだ。

そのほか、往年の名選手が集まるOBチームやアマ最強といわれるキューバチームを混ぜることで、さらに熱い戦いができるぞ！



ゲームモードが豊富にあるのがこのゲームのウリ。はたして毎年発売するのかな？

データ紹介だ!!（パ・リーグ編）

ちなみに今年のパ・リーグは……

ペナント開幕前、いや昨年のうちから「西武がブッチギリで優勝するのではないか」と言われていたパ・リーグ。

しかし、その西武がスタートダッシュに失敗。昨年スランプに落ちた清原が復活しないまま、ライバルの近鉄との差は徐々に広がっていった。だが、そこは常勝チーム。清原が打てなくても秋山、デストラーデが打つ。渡辺が不調なら石井が抑えるということで5月から一気に勝利街道を登っていった。夏前には野茂との勝負に勝った清原も復活し、さらに勢いは加速された。結局、終わってみれば近鉄以下5球団に大差をつけて優勝。「やっぱり今年も西武は強いね」と納得させられてしまったシーズンだった。しかし来年は、福岡ダイエー、千葉ロッテの元西武スタッフが監督を務める2チームには西武包囲網を強力にして盛り上げてほしいのだ。もう一度熱パの興奮を見たい！

西武ライオンズ

	選手名	打席	ポジション	守備	肩	走	ミート	パワー
野手	辻	右	セカンド	10	7	8	6	6
	平野	両	ライト	8	9	8	7	6
	秋山	右	センター	10	10	10	8	10
	清原	右	ファースト	6	7	6	7	10
	デストラーデ	両	レフト	6	6	6	6	10
	石毛	右	サード	8	7	7	7	7
	伊東	右	キャッチャー	8	7	6	7	6
	田辺	右	ショート	8	7	5	9	9
	森	左	レフト	5	6	8	4	4
	苫篠	右	セカンド	8	8	8	7	8
	鈴木(健)	左	ファースト	6	6	6	4	7
	奈良原	右	サード	8	7	6	4	4
	吉竹	左	レフト	8	8	7	4	4
	安部	左	レフト	5	5	5	4	7

	選手名	打席	投法	最速	シュート	カーブ	スペシャル	スタミナ
投手	郭	右	右上	145	8	8	7	8
	渡辺(久)	右	右上	147	7	8	6	9
	工藤	左	左上	143	9	8	8	7
	石井	右	右上	142	7	6	7	7
	潮崎	右	右横	141	6	7	6	8
	鹿取	右	右横	137	8	8	7	8

近鉄バファローズ

	選手名	打席	ポジション	守備	肩	走	ミート	パワー
野手	大石	右	セカンド	9	6	6	6	6
	新井	左	センター	7	6	6	6	6
	ブライアント	左	レフト	5	6	5	6	10
	石井	右	ファースト	5	6	6	8	10
	村上	右	ライト	8	9	6	7	6
	金村	右	サード	6	6	6	4	7
	古久保	右	キャッチャー	7	8	6	5	6
	吉田	右	ショート	8	7	9	5	8
	安達	両	ショート	7	7	8	5	5
	光山	右	キャッチャー	7	7	6	5	5
	中村(紀)	右	サード	6	6	6	4	7
	中根	右	センター	7	8	7	4	4
	山下	右	キャッチャー	8	6	6	4	4
	鈴木	右	ライト	6	7	6	4	5

	選手名	打席	投法	最速	シュート	カーブ	スペシャル	スタミナ
投手	野茂	右	トルネード	155	8	9	10	10
	阿波野	左	左上	138	7	6	7	7
	赤堀	右	右上	146	7	8	8	9
	高柳	右	右上	139	6	7	7	7
	入来	右	右上	143	7	8	8	7
	高村	右	右上	146	7	8	8	9

©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

日本ハムファイターズ

	選手名	打席	ポジション	守備	肩	走	ミート	パワー
野手	白井(一)	両	セカンド	9	6	6	4	5
	鈴木	左	センター	6	7	6	6	6
	中島	右	ファースト	7	7	6	9	9
	ウインターース	左	レフト	6	6	5	6	10
	マーシャル	右	ライト	6	6	5	5	7
	森	右	ショート	7	6	7	8	7
	田村	右	キャッチャー	8	8	6	6	6
	片岡	左	サード	6	7	6	8	7
	五十嵐	右	セカンド	7	7	6	6	6
	小川(浩)	左	セカンド	6	6	6	5	9
	田中(実)	左	センター	8	8	8	4	4
	大島	右	ファースト	5	4	9	6	7
	山中	左	キャッチャー	6	7	6	4	5
	広瀬	右	セカンド	6	7	6	9	9

	選手名	打席	投法	最速	シュート	カーブ	スペシャル	スタミナ
投手	柴田	右	右上	140	6	6	7	6
	金石	右	右上	142	7	6	6	6
	西崎	右	右上	144	6	6	6	7
	酒井	左	左上	138	7	6	6	7
	白井(康)	右	右上	146	5	7	6	6
	松浦	右	右上	141	7	9	7	6

オリックスブルーウェーブ

	選手名	打席	ポジション	守備	肩	走	ミート	パワー
野手	松永	両	サード	6	6	6	6	6
	福良	右	セカンド	7	7	7	7	6
	トーベ	左	ファースト	6	6	6	7	7
	石嶺	右	レフト	5	9	9	7	6
	高橋(智)	右	センター	7	8	7	8	10
	マルチネス	右	ライト	9	7	6	9	7
	中島	右	キャッチャー	7	8	6	7	7
	小川	右	ショート	7	7	7	8	7
	藤井	左	ライト	7	8	6	5	7
	本西	右	センター	8	8	8	5	5
	柴原	左	レフト	6	6	6	5	6
	高田	両	キャッチャー	6	6	5	4	9
	山森	右	センター	10	6	7	4	4
	田口	右	ショート	6	7	7	4	4

	選手名	打席	投法	最速	シュート	カーブ	スペシャル	スタミナ
投手	星野	左	左上	136	9	7	7	6
	長谷川	右	右上	142	6	7	7	6
	伊東(敦)	右	右下	139	7	6	7	6
	酒井	右	右横	138	8	7	6	7
	佐藤(義)	右	右上	141	7	6	6	7
	野村	左	左上	135	6	9	6	6

福岡ダイエーホークス

	選手名	打席	ポジション	守備	肩	走	ミート	パワー
野手	佐々木	左	ライト	6	7	6	10	6
	浜名	左	ショート	6	6	8	5	9
	藤本	右	サード	6	6	7	6	7
	ブーマー	右	ファースト	5	5	5	7	9
	山本	左	レフト	6	6	7	7	9
	岸川	右	センター	6	6	7	4	7
	湯上谷	右	セカンド	7	6	8	7	5
	吉永	左	キャッチャー	7	7	7	7	6
	大野	両	センター	8	7	9	5	6
	門田	左	ライト	4	4	4	5	8
	広永	左	レフト	9	9	6	4	9
	小川	右	ショート	7	7	7	4	9
	御船	右	センター	7	7	7	4	6
	山口(裕)	両	ライト	7	7	7	6	6

	選手名	打席	投法	最速	シュート	カーブ	スペシャル	スタミナ
投手	村田	右	右上	145	6	6	6	9
	若田部	右	右上	148	7	7	5	6
	吉田	左	左上	140	7	7	6	7
	杉本	左	左上	137	6	9	9	6
	木村	右	右上	139	7	7	6	7
	池田	右	右上	138	7	7	7	7

千葉ロッテマリーンズ

	選手名	打席	ポジション	守備	肩	走	ミート	パワー
野手	西村	両	センター	6	7	9	9	5
	横田	左	レフト	8	7	8	5	5
	マックス	左	ライト	7	7	7	7	6
	堀	右	セカンド	7	8	8	9	6
	愛甲	左	ファースト	7	6	6	6	7
	初芝	右	サード	7	7	5	6	6
	青柳	右	キャッチャー	7	7	6	6	8
	南渕	右	ショート	7	7	8	5	5
	古川	右	ライト	6	6	5	4	4
	平井	左	レフト	8	7	6	6	7
	高沢	右	センター	7	6	5	4	5
	上川	左	セカンド	7	6	6	5	9
	モトリー	右	ライト	7	7	6	9	7
	佐藤(幸)	右	サード	6	6	7	5	6

	選手名	打席	投法	最速	シュート	カーブ	スペシャル	スタミナ
投手	小宮山	右	右上	144	7	6	7	9
	前田	左	左上	143	8	6	6	6
	園川	左	左上	137	6	7	6	7
	吉田	右	右上	142	6	7	7	6
	河本	左	左上	148	6	6	7	8
	牛島	右	右上	140	5	4	6	7

'92 ALL JAPAN F3000 SERIES FINAL

RACING REPORT'92

チャンピオンを決めたマルティニ

マルティニ、シリーズチャンピオンに

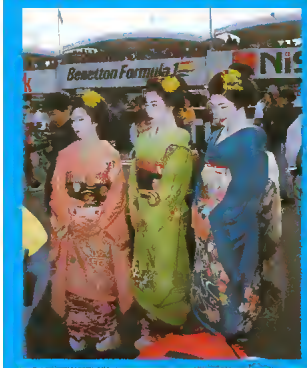
今年の全日本F3000選手権チャンピオン争いは熾烈をきわめ、最終戦にまでもつれこみマルティニ(35P)、鈴木利男(30P)、チーバー(26P)の3人の闘いとなった。この混戦を作ったのがヴァイドラーだった。ヴァイドラーは6戦終了時点で26Pで2位チーバーに7P差、3位マルティニに8P差をつけトップを独走していた。ところが、彼は選手生命に関わる病気となり戦線離脱。6戦時点6Pだった鈴木が後半2勝をあげ一躍チャンピオン争いに名乗りをあげてきたのである。実質マルティニ、鈴木の一騎討ちとなったレースは、どちらもシケインで後方車にプッシュされリタイヤ。結果、マルティニのチャンピオンが決定し、今年のF3000は幕を閉じた。

服部尚貴、初優勝!!

今年のF3000は外国人が優位で、鈴木利男以外日本人は優勝がなかった。が、最終戦、好スタートからトップにたった服部尚貴がぶっちぎりの初優勝を飾り表彰台のトップに! 来期の活躍が楽しみだ。

松本ラストラン

F2、GC、F3000などさまざまなカテゴリーのレースで星野や中嶋らとともにチェッカーをめざして闘った松本恵二が、このF3000最終戦でステアリングを置き、引退を表明。星がまた1人去ってしまった。



松本選手の最後にかけつけた華麗なる女性たち

石川、2位 F3

F3ではカフコンレーシングチームの石川朗が果敢な走りで2位。日本人最高位だがまだ優勝はない。来期はぜひ頂点をめざしてほしい。

趣味の科学

第2回 悪魔合体第2の法則

邪狂院研究所にようこそ

魔獣合成における最も基本的な法則〝悪魔合体第1の法則〟について勉強したが、ちゃんと理解してもらえたかな。そこで今回の講義だが、今回はさらに一歩進んだ合体の法則〝悪魔合体第2の法則〟を紹介しよう。

より強い悪魔を創造するための日々の精進。創造主を目指すにも〝努力〟の2文字は大切なのだ。

悪魔合体第2の法則

前回紹介した〝悪魔合体第1の法則〟は、永久不変の法則ではあるが、完全なものではない。なぜなら、悪魔合体には第1の法則には当てはまらない、特殊な合体も存在するからだ。そのひとつがこの〝同種族合体〟であり、〝悪魔合体第2の法則〟と呼ばれるものである。

〝同種族合体〟とは、同じ種族同士を組み合わせることで〝精霊〟を創り出す特殊合体である。この法則は、合体させる悪魔のレベルにはまったく影響を受けず、合体させる悪魔の種族が問題になる。

以下の公式がそれである。

"Z=X(a+b)"

精霊をZとした場合、a、bを悪魔とし、Xを種族とする。こうしてできる精霊は、悪魔の合計レベルに関係なく、決められた精霊が出現するのだ。

出現する〝精霊〟はナニ!?

では、実験に移ろう。手軽に採取できる種族として、今回は妖精をサンプルに使ってみよう。まず、吉祥寺や新宿近辺で捕獲できる、ピクシーとゴブリンを合体させてみる。すると結果は、精霊エアロスが出現する。素材のレベルは無関係だということを証明するために、L61のセンコと、L59のクー・フー・リンを合体させてみよう。やはり得られる精霊はエアロスだ。

妖精以外の悪魔を使うとなにができるかは、下の表を参考にするといいだろう。表中に見あたらない種族は、同種族合体が不可能なので、注意することが必要だ。

DARKサイド悪魔の同種族合体

DARKサイドの悪魔の同種族合体の場合も種族が重要な意味をもつ。というのは、合体後に出現する悪魔の種族が、最初から決まっているからだ。

ただし、精霊を創造する場合とは異なり、出現する悪魔は〝悪魔合体第1の法則〟によって導き出さねばならない（邪神のみ例外で同種族合体は不可）。また、DARKサイド悪魔を異種族間で合体すると、レベルの高い悪魔が1レベルダウンしてしまう。

無意味な合体を避けるため、これはぜひとも覚えておこう。

精霊を創造する〝悪魔合体第2の法則〟

種族	精霊
鬼女	ウンディーネ
夜魔	アーシーズ
堕天使	フレイミーズ
龍王	ウンディーネ
霊鳥	シルフ
聖獣	フレイミーズ
妖鬼	ノーム
妖魔	アクアンズ
妖精	エアロス
天使	シルフ
妖鳥	エアロス
神獣	サラマンダー
魔獣	フレイミーズ
闘鬼	ノーム
地霊	アーシーズ

DARKサイド悪魔の同種族合体

	DARKサイド種族	出現する種族
1	凶鳥×凶鳥	霊鳥
2	邪鬼×邪鬼	闘鬼
3	妖獣×妖獣	聖獣
4	邪龍×邪龍	龍神
5	幽鬼×幽鬼	悪霊
6	屍鬼×屍鬼	外道
7	外道×外道	妖魔
8	魔王×魔王	魔神

©西谷史・シノブス ©ATLUS 遊企画

Live Report

中嶋美智代 10代最後のコンサート

11月30日、1992中嶋美智代CONCERT〝非常識なワニ〟が、東京芝のメルパルクホールで行われたぞ。1月2日に20歳の誕生日を迎える美智代ちゃんにとって、この日は10代最後のコンサート。美智代ちゃんも、ファンの一生の思い出になるように、一生懸命歌っていたぞ。

中嶋美智代 INFORMATION

●シングル「思われている」発売中。
●アルバム「非常識なワニ」発売中。
●TBSテレビ「カウントダウン100」レギュラー出演中（毎週土曜日午後8時より）。
●東映Vシネマ「今日から俺は」赤坂理子役で出演。1月8日よりレンタル開始。
●ミュージカル「ピーターパン」東京公演、ウェンディ役で出演。3月19日より青山劇場にて。
・お問い合わせ先：中嶋美智代ファンクラブ、TEL03-3354-8500

ドラクエV「結婚ワルツ」でデビューする女性デュオ

ルーラ

「ドラゴンクエストV～天空の花嫁」の感動的なエンディングを飾る名曲「結婚ワルツ」。この曲で1月25日にデビューするグループがルーラだ。

ルーラは、志村真澄さん（写真右）と伊藤真由美さん（写真左）による女性デュオ。「結婚ワルツ」を歌いこなせるという条件で抜擢された二人だそうだ。

ルーラを結成するまでは、二人ともドラクエのことはほとんど知らなかったらしい。「でも、やってみたら、すごく面白いですね。自分たちが歌う曲が流れてくるところは、思わずじっくり聴いてしまいました」と志村さん。

今後も、すぎやま氏の曲を中心に活動を続けていく予定だそうだ。「私たちが歌っているときに、みんなも踊り出してしまうような歌を歌っていきたいですね」と伊藤さん。「結婚のワルツ」とともに、ルーラの今後の活動に注目しよう。

CDデータ

「結婚ワルツ」 ドラゴンクエストV ～天空の花嫁～より
●ポリスター 1月25日発売
●CDsg:PSDR-4002 ¥1,000

NEW RELEASE

REVIEW BY YUJI MORISAKI

だいすき●高橋由美子

この曲は東宝映画『ちびまる子ちゃん〜わたしの好きな歌〜』の主題歌。元気あふれるメロディとタイトルにもある「だいすき」をストレートに表現した歌詞がポイント。この歌詞は原作者のさくらももこが担当したのだ。

●ビクター音楽産業●発売中
●CDsg:VIDL-10308 ¥1,000

妹のように●長女隊

ウッチャンナンチャンのラジオ番組から登場した長女アイドル。正統、バラドル、セクシーと系統はバラバラだが、歌のほうはバランスよくまとまっている。カップリング曲では生みの親であるウッチャンナンチャンも参加している。

●ポニーキャニオン●発売中
●CDsg:PCDA-00396 ¥1,000

VIRGINITY●KIX・S

91年8月のファーストアルバム発売以来、早くも通算4枚目のアルバム。過去3作のミニアルバムで目指していたキーワード〝Radical Dance Pop〟をさらにパワーアップして初のフルアルバムを作りあげた。ポップながらも激しいビート、ハードコアテクノ、ミディアムナンバー、ファンク、アコースティックとあらゆるタイプのサウンドを取り入れているところがウリだ。

●アポロン●発売中
●CD:APCA-75 ¥3,000

SYLPH●CoCo

新生CoCoとしてのファーストアルバム。前作と同様にそれぞれのメインボーカル曲を収録しているが、やはりメインとなるのは4人のアンサンブルを大切にした曲。また「シャボンのため息」では、宮前真樹が自ら作詞を担当しているので、ファンにとっては新たな楽しみ方もできるだろう。1月からのコンサートでも、このアルバムの曲が聴けるぞ。

●ポニーキャニオン●発売中
●CD:PCCA-00424 ¥2,800

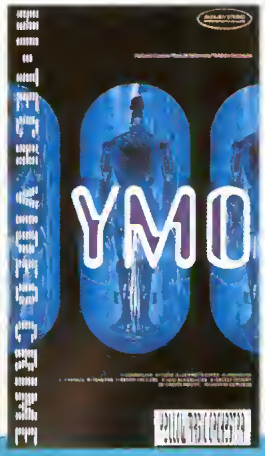
Noël●Qlair

アルバム『Sanctuary』のイメージをニュージランド・ロケで映像化したクリスマス・ビデオ。美しい風景だけでなく、大人っぽくドレスアップしたり大雪の中で雪ダルマになったりと、Qlairのさまざまな表情を見ることができる。

●キューンソニーレコード●発売中
●VHS:KSV5-5005 ¥4,300

HI-TECH/VIDEO CRIME〜THE YMO VIDEO REMIX〜

最新CG技術を駆使して、YMOの世界を90年代的解釈で再現したビデオクリップ集。「東風」や「君に胸キュン」など、当時の懐かしい映像や未発表ライブ映像なども収録されているので、YMOマニアなら必ず手に入れたいビデオだ。



●アルファレコード●発売中
●VHS:ALVA-87 ¥4,200

virtual drug 5 -FLASH-

巨大テクノポリス〝TOKYO〟のなかで見られる、ビルの陰影や車のヘッドライトなどの光を素材として、ビデオエフェクトをくわえた美しく透明感のあるネオンアートを作り上げている。

付属3Dメガネを使えばさらに美しい。

●ポニーキャニオン●発売中
●VHS:PCVP-11063 ¥3,900

virtual drug 6 -ZONE-

フル3D-CGを駆使して作られたバーチャルドラッグ。前半はスピード感の激しい立体感のオブジェ的CG、後半は地形CGにカレイドスコープを組み合わせ浮遊感を味わうことができる。

こちらは3Dメガネがなくても面白い。

●ポニーキャニオン●発売中
●VHS:PCVP-11064 ¥3,900

オススメ

1992年締めくくり本誌が選んだ ゲームミュージックCD 8枚 &ゲームビデオ 2本 10選紹介

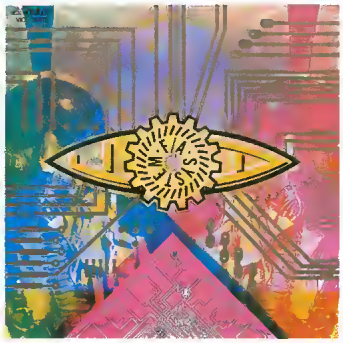
1992年を締めくくる意味で、日頃あまり取り上げられなかったゲームミュージックCDとビデオを紹介するぞ。ほかにもたくさんオススメがあるけど、今回はこの特選10タイトルだ。

CD 今年のゲームミュージックの特徴は、業界に流れるマンネリ状況を打破しようという作品が顔を見せはじめた。これは将来的にはいい意味での多様化の方向に進んでくれるハズ。

F/A

●ナムコ●ビクター音楽産業●VICL-15011 ¥1,500(税込)

全体を通してハードコアテクノの要素をたっぷりと含んだサウンドが特徴。普段からフュージョン系サウンドを聴いている人にはちょっと違和感があるかも。しかし、最近のマンネリ化したゲームミュージックのなかで、これだけ話題になったことはおおいに評価できる。いままでのゲームミュージックに飽きた人にオススメ。曲を意識せずにBGM的な形で聴くのがベター。



GMのジャケットってゲーム画面とか変なイラストになりがちなんだけど、このCDの場合はなかなかサイケな色使いでイカスデキなのだ。

RAP a de LIC/GAMADELIC

●データイースト●ポニーキャニオン●PCCB-00090 ¥3,000(税込)

ゲームミュージックをラップ・アレンジで収録。ゲームミュージックとして見れば新鮮なスタイルといえるアルバムだ。肝心のラップだが、まとめられすぎているので、ラップ好きには物足りないかも。しかし、このアルバムを聴く対象をゲームやアニメのファンであることを考えれば、この方法は成功といえるだろう。欲をいえばお笑い的な要素がもう少しほしかった。

このジャケットに写ってる人ってブラザー・コーンに似てると思うんだけどどうでしょう。気分はソウルトンネルズって感じかな？

交響組曲「ドラゴンクエストV」～天空の花嫁

●エニックス●アポロン●APCG-9004 ¥3,600(税込)

スーパーファミコンで登場した「ドラゴンクエストV」のゲームミュージックをオーケストラアレンジで贈る、おなじみのアルバム。曲のほうも知ってのとおりクラシックの名曲に、ある要素を基本とした作りで、だれでも入りやすい。オーケストラバージョンとオリジナルバージョンのCD 2枚組になっており、価格的にもお買得なものになっている。

このジャケットは音楽と同じで非常にオーソドックスなスタイルになっている。これは前作、前々作から同じなので何も言うことはないっスね。

XEXEX/コナミ矩形波倶楽部

●コナミ●キングレコード●KICA-7508 ¥2,800(税込)

美しいグラフィックが話題となったアーケードゲーム「ゼクセクス」だが、サウンドに関してもクォリティが高い。曲はコナミっぽさ（グラディウス風味）が随所に見えるが、これはこれで味として楽しめる。またアレンジバージョンを聴くと、サウンドの人たちがカシオペアが好きなんだな～と感じる。おまけのセリフがミョーに恥ずかしい気がするが、まあいっか

こちらもいたって無難な感じだね。内容がアレだから、もしイレーネ姫のイラストでも描いてあったら、ちょっと買うのか恥ずかしいかもしれない。

龍虎の拳

●SNK●ポニーキャニオン●PCCB-00101 ¥1,500(税込)

100メガショックのキャッチコピーで話題を呼んだ「龍虎の拳」。このCDではオリジナルのBGMにくわえサイトロン5番目のゲームミュージックバンドとなる「ネオ・サウンド・オーケストラ」によるアレンジバージョンを収録している。また、このCDのお買得な点は、技を繰り出すときに発する音声など228種類にもおよぶ効果音&音声を収録しているところだ。

ゲームロゴだけを中央に配置しただけの超シンプルなジャケット　地味に見えるかもしれないけど、かえってこのほうがいいんだよね。

UNDER COVER COPS

●アイレム●ビクター音楽産業●VICL-5180 ¥2,500(税込)

4曲のフルアレンジバージョンと、オリジナル音源にエフェクトなどの加工を施したパワーリミックスバージョンを収録したもの。原曲は声ネタもいろいろ使われていて面白いのだが、その反面アレンジはオーソドックスすぎて残念。もうひと工夫ほしかった。また、オリジナルにエフェクト効果をかけることを嫌う人も多いようだが、これはうまくまとめられている。

んー、ちょっと言わせてもらうと、このイラストはシブすぎるぞお。これならゲーム画面を使ったほうがいいんじゃないスか？

SNATCHER~ZOOM TRACKS

●コナミ●キングレコード●KICA-7610 ¥2,800(税込)

PCエンジンCD-ROM²版「スナッチャー」のBGMを収録したもの。ゲームをもっている人にとってはうまみが少ないが、スペシャルアレンジバージョンも4曲収録されているので、そちらのほうが聴きたい人は買いだ。また、ゲームを知らない人にも聴きやすい。しかも、CD-ROMということで、スペシャルアレンジとの区別がハッキリしないほどクオリティが高い。

ゲームのイメージイラストを使うときは、カッコイイものに限る。その点ではこのジャケットはいいよね。後ろのネガ処理っぽいイラストもいいぞ。

ストリートファイターII MAD REVENGER 復讐の戦士

●カプコン●東芝EMI●TOCT-6802 ¥3,000(税込)

「ストリートファイターII」を題材にしたアニメ風ドラマ・アルバム第2弾。ドラマは基本的にシリアス路線だが、実はバイソンがいいヤツだったという設定など、笑えるポイントもおさえられている。ただ、アレンジで収録されているBGMは凝ったものではないので、ストIIとアニメが好きな人向き。ちなみにオマケの春麗のDJだが、これはいろんな意味でスゴイのだ！

ストII関係のCDがこうなるのは、もうお約束のようなものだ。ほかにどうしたらストIIらしくなるかっていわれても困るけどね。

VIDEO

以前はゲーム攻略とか、ゲーム画面をそのまま収録するだけのものが多かったが、最近では見て楽しむという趣向に変化しつつある。今後も注目される。

スターブレード

●ナムコ●ビクター音楽産業●VHS:VIVL-74 ¥4,900(税込)

ゲーム攻略ではなく、ゲームそのものを楽しむというコンセプトで作られたゲームビデオ。エンディングまでのプレイ画面にくわえ、登場キャラクターの紹介やビデオならではの4トラックを利用して、別アレンジのBGMや効果音を収録するなど非常に凝った作りになっているところが特徴。このゲームのポリゴン・グラフィックは美しいだけに、このコンセプトに納得。

こちらもゲームのイメージイラストを使用。この画風ってナムコのCDとかビデオでよく見るので、イメージ的に安定してるんだよね。

ソルバルウ

●ナムコ●ビクター音楽産業●VHS:VIVL-91 ¥4,900(税込)

「スターブレード」と同様のコンセプトで作られたゲームビデオ。エンディングまでのプレイやキャラクター紹介、アレンジBGMなど、構成的には似ているが、2作目ということで随所に洗練されている。なかでも注目すべきはオープニング。数多くのビデオエフェクトを使っているのだ。時間としては短めだが、今後のゲームビデオとして一つの方向性を示した作品といえる。

まあ、ビデオ第2弾ということで「スターブレード」と同じようなデザインになっている。とくに問題もないので、次もこれでいいのではないでしょうか？

裏ワザ GRAND PRIX

The スーパーファミコン 裏ワザグランプリめざせ！ F-0

F-0	スーパーファミコンソフト 1本	&図書券5000円
F-1	スーパーファミコンソフト 1本	&図書券4000円
F-2	スーパーファミコンソフト 1本	&図書券3000円
F-3	編集部オリジナル テレカ	&図書券2000円
F-4	編集部オリジナル テレカ	&図書券1000円
F-5	編集部オリジナル ステッカー	&図書券500円

F-2

ウィザードリィV　アスキー

モンスターカタログだ

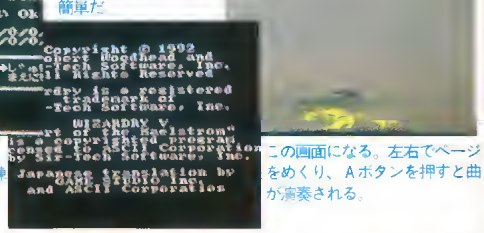
東京都　横田敏明

「ウィザードリィV」をクリアした人だけができる裏ワザだ。

ゲームをクリアしたキャラが称号をもらったら、訓練場で称号をもっているキャラをいちばん上に置く。これで下準備は終わり。

次に電源を入れたときやリセットしたときに出るⓒ画面でBボタンを押しておくとテストモードに入ることができるぞ。ここでは十字ボタンの上下を押すとモンスターが次々と表示されていく。モンスター名はセレクトスイッチに準じて表示されるぞ。また上にある数字は左がBGM、右が効果音の番号だ。左右で選択、Aボタンで演奏する。セレクトボタンでBGMと効果音が切り替わるぞ。Bボタンを押せば、タイトル画面に戻ることができる。

この画面が出たらBボタンを押していよう。簡単だ



まずはゲームをクリアしようそして称号のあるキャラを訓練場で最上段に置く

この画面になる。左右でページをめくり、Aボタンを押すと曲が演奏される。

スーパーテトリス2+ボンブリス　BPS

おもしろコマンドいろいろ

ザ・スーパーファミコン編集部提供

発売されたばかりのSFC版テトリス2だが、ちょっとしたコマンドがいくつかあるので紹介しよう。

まずテトリスモードのスペシャルレベルを出す方法。1Pテトリスのレベル選択画面で2コンのLRとセレクトボタンを押すと音が鳴って、レベル20からさらに上のSPレベルまで挑戦できるぞ。

次に背景のみを表示するコマンド。ゲーム中にポーズをかけ、LRを押しながら上を押すとゲーム画面が消え背景だけになるぞ。

最後はメモリークリアコマンド。プレイヤー削除画面で2コンの下とABボタンを押しながら1コンのスタートボタンを押すとメモリークリア画面になるぞ。OKを選択すると、セーブされているすべてのデータがクリアされるぞ。

レベル選択画面でコマンドを入力。うまくいくと音がするぞ。

レベルメーターが20を越えてSPレベルをプレイできるムズい。

ポーズ中にコマンドを入れると背景だけになる。きれい。

バックアップの内容を消去するすべてが消え、新品状態に

F-3

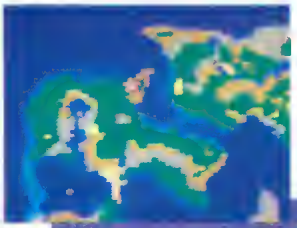
ドラゴンクエストV　エニックス

なぜこの場所に船が……

東京都　岩崎朋美

物語後半に登場するある町に船をもってくるという技だ。

まずルラフェンの町にルーラで行き、町の東にある船で海岸線沿いに写真の場所まで行こう。そしてその場所に一度上陸し再び船に乗る（船の先端を上に向ける）。その場所から動かずルーラを使って○○○○○の町まで飛ぼう。すると町の東の海岸になぜか船が泊まっているぞ。もちろんこの船には乗ることができるのだ。またこれはバグ技なので危険が伴う可能性もある。編集部で試した結果ではおかしくなった例はないが、念には念を入れてデータをコピーしてから試そう。



ルラフェンの町から、マップのこの辺りへ行こう。

船を上に向けて、例の場所へルーラで飛ぼう

ここに船が出てくる。でも乗ってもあまり意味ないよ。

F-3

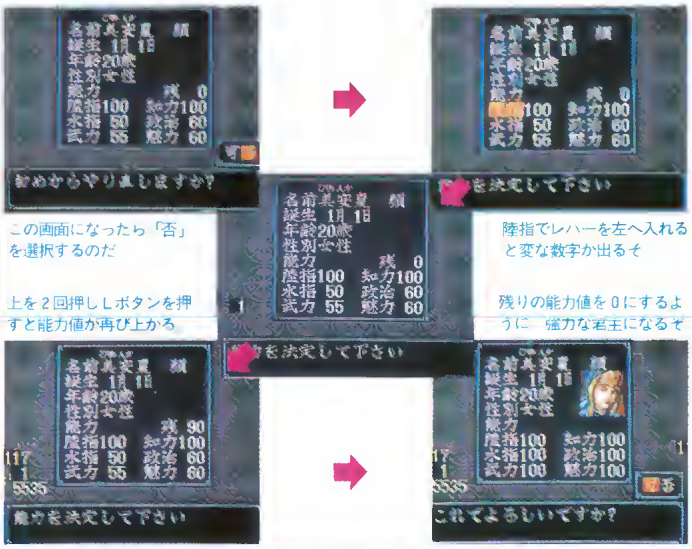
三國志Ⅲ　光栄

最強の新君主を作る

広島県　沖　克浩

パラメータがすべて100の新君主を作ってしまうという技だ。

まず新君主を作り、すべての能力値に振り分けをする。このときは最後に知力、政治、魅力のどれかに振り分けること。「これでよろしいですか？」と出たら否を選び「初めからやり直しますか？」でも否を選ぼう。陸指のところにカーソルが戻ったらその場で十字ボタンの左を1回、上を2回押し、Lボタンを押すと画面左に数字が現れ、振り分けたはずの能力値残がどんどん戻っていくぞ。右を押すとカーソルが戻り、再び能力値をあげることができる。この繰り返しですべての能力値が100の最強の君主を作れるぞ。しかし6つの能力値と残りの数値の合計が600を超えると画面から抜けられなくなってしまうので、最後に能力を増やすときは注意しよう。



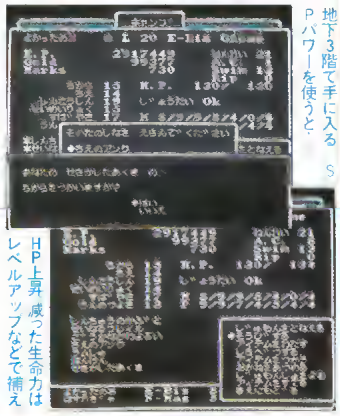
F-4

ウィザードリィV　アスキー

HPがどんどん増える

神奈川県　広瀬洋一

リスクを少くHPを上げる技。ゲームの途中で「石化した悪魔」というアイテムを手に入れたら、HPを増やしたいキャラにもたせ、このアイテムのスペシャルパワーを使おう（呪われるから装備してはダメ）。すると、バイタリティが1減少しHPが少し上がるのだ。使うたびにバイタリティが減るが、3以下にはならないし、レベルアップで再び上がるから心配ないぞ。



F-4

北斗の拳6　東映動画

北斗琉拳伝承者の怨念！

栃木県　阿部文子

「北斗の拳Ⅳ」の最後の敵はカイオウやケンシロウではなかった。8人目の真の対戦相手が発見されたぞ。

ゲームレベルや使うキャラはどれでもいいから、とにかくゲームをコンティニュー0（一度も負けない）で進めよう。すると最後の敵カイオウ（ケンシロウ以外のキャラならケンシロウ）を倒したあとに、北斗琉拳伝承者たちの念が実体化し、最後の敵として現れるのだ。この最後の敵、レベルがイージーでもすごく強いのだ。

ラオウでやってみた　最後の敵ケンシロウを倒すと……

ケンシロウの姿をした黒い敵が現れる。めちゃくちゃ強いぞ

F-5

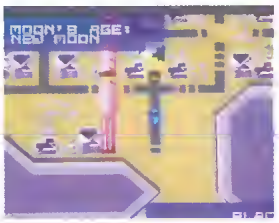
真・女神誕生　アトラス

属性がひと目でわかる

青森県　ダーク

真メガテンの主人公の属性は呼び出す仲魔の種族などでわかるのだが、もっと簡単な方法がある。

2Dマップ上で位置を表すキャラの動きを見てみよう。もし右ともに回転していればLAW、左ならCHAOS、回転していなければ主人公はNEUTRALなのである。



主人公のマーカーを見ればひとめで属性がわかるぞ。

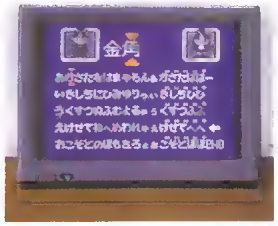
F-5

アメリカ横断ウルトラクイズ　トミー

漢字で名前入力

神奈川県　ドライバー

「アメリカ横断ウルトラクイズ」の名前登録のときに、ひらがなを選びXボタンを押してみよう。すると文字が漢字に変換し、名前を漢字で登録できるようになるのだ。ただし、できない字もあるぞ。



Xボタンを押すと漢字になる　十字ボタンで選択だ。

裏ワザ大募集!!

★ハガキを書くときは、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書いてください。また裏ワザには、タイトルを明記し、詳しくわかりやすく説明してください。わかりやすいハガキのほうが採用確率は高い……かも？　なお、同じ裏ワザが多数あった場合は、早く届いて、解説の優れているほうを選ばせていただきます。

応募先

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク(株)　Theスーパーファミコン編集部
「裏ワザグランプリ」係　まで

YOUICH SHIBUYA
新・クリゲーの会

我が胸に残る思い出のゲーム

職業がら寝ても覚めてもゲーム、ゲームの毎日。ゲームに関してはアーケードにコンシューマ、パソコンにスーパーファミコン。ピンボールにコリントにメダルにメカトロなどなどにと、ゲームのことながら、酸いも甘いも、わびもさびも、ゆりかごから墓場まで、もうすべて知り尽くしてしまった。日々、最新ハードの洗練されたゲームに明け暮れるそんなゲーム人生状況のなか、ふと机のなかからそっと取り出して、やりたくなるゲームがある。それは、意外にもスーパーク〇ゲーだったりする。

私のそういったゲームのなかのひとつに、この「カトちゃんケンちゃん」がある。埃をかぶったPCエンジンにHuカードを挿し、プレイ開始。3秒後には怒りがこみ上げてくるが、そういったク〇ゲー的展開にもいまでは飽きてしまって、すぐにシーンという感じだ。しっかし、PCエンジンは本当にやるべきゲームがなくなってしまった。以前、PCエンジンのコーナーでPCエンジンのゲームを紹介していただけに、私としては感慨深いものがある。

ほとんどの知り合いはすべて、中古屋に売りさばき終わっている。私はどうやら売りどきを逃したようだ。だが、逆にいえばいまか買いどきなんじゃないか。「R・TYPE」と「ネクタリス」と「麻雀学園」と「サイドアームズ」のためだけにあっても、けっして損ではないとは思うが……。

カトケンの攻撃はキックとオナラ。キックのヒットチェックは小さく、カトケンのキャラクター自体のヒットチェックは大きい。ゆえに、敵のキックが当たりづらく、やられやすい。ザコ敵を蹴りにいったら、スカッとはずしたうえに、それに当たって死んでしまうというパターンが多い。

しっかし、オナラ攻撃ってのはあまりにも、あまりにもストレートに下品で、笑かしてくれるぜ。幼年期をドリフターズの下ネタギャグで過ごしてきた私にとっては、懐かしくも恥ずかしい噴飯状態。何度、土曜日の夜8時に笑い死にしそうになったことか。

オナラはパッドの方向キーを下に入れると出る。入れっぱなしにすると、出っぱなしだ。さらにアイテムのポテトを食べると、オナラの飛距離がのびる。まさにイモ食ってプー、プープープーだ。

さらになんとウンコもあり。怪しい場所をキックで蹴ると、アイテムが出現するときがあるのだが、そのときにハズレだとウンコが出る。触るとダメージをくらう。さらに敵のバーバードという鳥が、ブリブリとウンコを降らせてくる。このあまりにも直接的な下ネタの安直な発想は、さすが元ドリフターズ、さすがはカトケンだ。

このゲームはボーナスステージがいくつもある。ヒントを教えてくれるステージや、コインやフードをくれるステージ。スロットマシーンステージでいろんなアイテムを取ることもできる。そして太鼓ステージでは、無敵アイテム“だいじょ〜ぶ太鼓”が手に入る。これでだいじょぶだぁ〜。

そして、苦労に苦労を重ねて到達した全8ステージ、24エリア。後は最後のボスを倒すだけ。どんなボスが、どんなエンディングが待っているのか？　プレイヤーの期待は高まる一方。さぁ、ジャンプする手にも緊張が伝わってくる。

「おっといけねぇー」落とし穴に落ちてしまった。「まぁ、コンティニューすればいいか」と、このときには、もうときすでに遅し。最後の最後の本当の最後に、一歩手前の落とし穴に落ちてしまうと、なんとなんと1ステージにワープしてしまうのだ。これは、死よりも辛い宣告だぜ。なんて、ひでぇゲームなんだろう。情け無用だぜ。この瞬間、たいていのプレイヤーはPCエンジンを壁に叩きつけているはずだ。

HUDSON「カトちゃん　ケンちゃん」
PCエンジン　'87年11月30日発売　4,800円

攻撃はキックとオナラ。ポテトを食うとオナラの飛距離が伸びる。こんなにもストレートな下ネタ、ぶちかましてくれるとは、さすが“カトケン”。

ウンコもあり。敵のハーハートがウンコを降らせてくるし、残念アイテムとしても登場。しかしウンコって、あまりにも直接的な発想だよな。

しぶやよういち

最近、ふたたびケーマーとしてのケーム攻略の仕事が増加し、多忙の状況がさらに切迫したものになってきている。さすがにそのジョイスティックさばきにも疲れが見えはじめた。

BANK SYSTEM

バンクシステム

BANK SYSTEMとは

「BANK SYSTEM」はいたって簡単。毎号ついてくる20BANKを集めて、142ページの希望するプレゼントに必要な数になったら、編集部に送ろう。そうすれば、希望のプレゼントが送り届けられるんだよ。

でも、12,000BANK集めるのはかなりたいへんだ。毎号ついてくる20BANKじゃとても足りない。そこで、もっとたくさんBANKを集めるために、このページの右にあるボーナスパズルに答えるという方法があるわけだ。

ボーナスパズルに答えると、正解者のなかから毎号抽選(ちゅうせん)で16名に300BANKをプレゼント。応募(おうぼ)の際は必ず10BANKと応募券（クイズの答え、名前、生年月日、住所、TELを記入したもの）を官製ハガキに貼って下のあて先まで送ってね。（不正防止のためBANKに有効期限がつきました。ご了承(りょうしょう)ください。有効期限のついていないBANKは、いつまでも使えます。）

BANKが集まったら

そこで、みごとBANKがたまったら142ページの17アイテムのなかからほしいものをひとつ選び、応募券に名前、生年月日、住所、TEL、希望プレゼント番号、いっしょに送るBANK数を記入して、集めたBANKとともに封筒に入れて送ってほしい。アイテムはBANKが編集部に届いて1カ月以内に送るので楽しみに待っていてね。

ボーナスパズル（1/8、22号）

問題

3人の角田さんがいます。このうち1人は本物ですが、あとの2人は変装しています。ただし、にせもの2人には、変装し残した部分が1カ所ずつあります。つまり、にせもの同士では2カ所違うところがあるわけです。本物はだれでしょう。

ⒶⒷⒸの記号で答えてください。

（出題とイラスト／桜井一）

今号のしめきり **1月21日(木)必着**

応募券

1/8・22日号の答え		
フリガナ		生年月日
お名前		19　年　月　日生
ご住所	都道府県　市区郡	
	TEL　（　）	
希望プレゼント	番	
同封のバンク数		

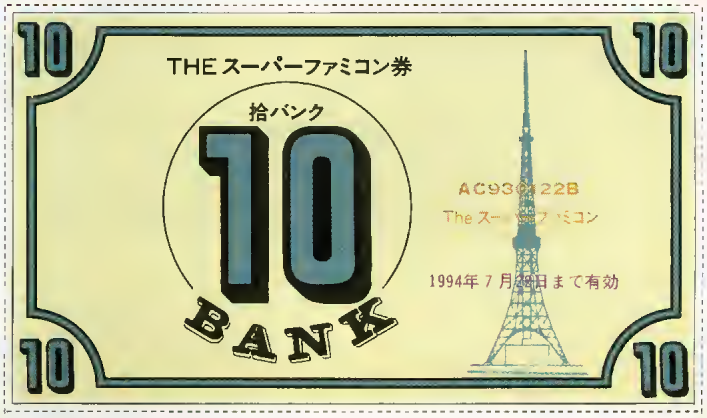
11/27日号「ボーナスパズル」 当選者発表

11月27日号の答えⒸ

おめでとう。右の16人には300BANKを送るよ。もしここに載ってから1カ月以上たってもBANKが届かないときは編集部まで連絡してください。（TEL 03 5488 1317）

北海道・田岸勝
青森県・白鳥経洋
岩手県・照井勉
岩手県・鈴木明
秋田県・大坂学
新潟県・阿部和代
新潟県・奥村睦
富山県・山下清
福井県・山崎圭一郎
岐阜県・北脇利修
愛知県・東直子
京都府・桑名直子
大阪府・山村正和
兵庫県・永田正剛
広島県・代田和也
愛媛県・永易樹志

あて先
〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
『Theスーパーファミコン』編集部BANK SYSTEM係



＊同じ番号の券は1枚のみ有効。応募上の注意：ハガキに貼るときは、はがれないようにしっかりと。有効期限のすぎたもの、貼ってないものは無効になります

BANK SYSTEM PRESENTS

300BANK

1 編集部オリジナルステッカー

600BANK

2 編集部オリジナルテレカ

800BANK

3 編集部オリジナルバインダー

1,000BANK

4 お好みゲームボーイソフト

5 お好みゲームギアソフト

1,500BANK

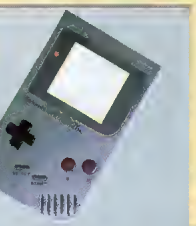
6 お好みスーパーファミコンソフト

7 お好みメガドライブソフト

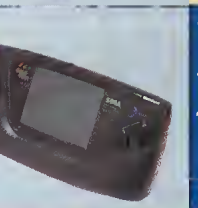
8 お好みPCエンジンソフト

9 SFCジョイスティック

10 ゲームボーイ本体



11 ゲームギア本体



12 ゲームギアチューナーパック

3,000BANK

6,000BANK

13 メガドライブ本体

14 PCエンジンコアグラフィックスⅡ本体

12,000BANK

15 スーパーファミコン本体

16 PCエンジンスーパーCD-ROM²

17 MEGA-CD

お好みソフトは入手が不可能なものもありますので、ご了承下さい。

THE SUPER FAMICOM

10BANK

THE スーパーファミコン

THE SUPER FAMICOM

10BANK

THE スーパーファミコン

読者プレゼント

応募方法

別紙アンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入のうえ、切手を貼って送ってください。そのとき、必ず住所・氏名・TELをもれなく記入してください。記入事項が不十分な場合は無効となります。ゲームソフト希望の場合はソフト名も忘れずに書いてください。

締切は、1月22日（当日消印有効）。当選者の発表は3月5日号(2月19日発売）で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。

※誌面で発表後、1カ月たっても賞品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5488-1317）

❶スーパーファミコンソフト 30名

対象となるソフトは、1992年12月末までに発売されたゲームソフトです。あなたの希望ソフト名をアンケートハガキのおもてに書いてください。

❷「ストリートファイターⅡ」テレカ 3名

非売品／提供：カプコン

今年最初のプレゼントにふさわしいアイテム。ストⅡのテレカを3名にプレゼント。

❸「ヒューマン・グランプリ」ヘルメット型時計 5名

非売品／提供：ヒューマン

「ヒューマン・グランプリ」の発売を記念して、ヘルメット型のデジタル時計をプレゼント。机の上にどうぞ。

❹「ファイナルファンタジーⅤ」1993年カレンダー 3名

発売中、900円／提供：NTT出版

いま夢中でプレイしている人も多いはずの「ファイナルファンタジーⅤ」。1993年をFFづけにしてくれる、卓上カレンダーをプレゼント。ポストカードにもなってて、ファンなら絶対欲しいアイテム。

❺ CBキャラウォーズ」ソフト 3名

発売中／提供：パンプレスト

永井豪原作のキャラが大活躍のアクションゲーム。「CBキャラウォーズ」を3名に。

❻「負けるな！ 魔剣道」テレカ&Tシャツ 3名

キャラクターがすごくかわいい「負けるな！魔剣道」。明るいデザインのテレカと、メーカーのロゴ入りTシャツをセットで3名に。

非売品／提供：DATAMポリスター

1992年 No.22(11月27日号) プレゼント当選者発表

お好みスーパーファミコンソフト
北海道・戸田良樹、秋田県・鈴木美恵子、山形県・吉田敦、福島県・戸川宏和、茨城県・栗田修道、栃木県・津川智代、埼玉県・田中春樹、千葉県・横山真二、東京都・藤郷健、神奈川県・田辺雅人、山梨県・田村良、長野県・橋本祐作、新潟県・山口秀典、富山県・福田敬一、石川県・鈴木朋和、静岡県・川内幸憲、愛知県・竹下友二、愛知県・井上文、三重県・高津啓介、滋賀県・富川靖子、京都府・越本正誌、大阪府・山野吉行、兵庫県・鶴田雅美、奈良県・平野祐作、広島県・津野優子、山口県・宮川健吾、徳島県・安藤純一、愛媛県・大野祥一、佐賀県・池上武、大分県・鈴木和也
三國志・英傑カレンダー
秋田県・高橋健治、栃木県・濱野貴裕、新潟県・平原幸太、石川県・八木成美、兵庫県・藤原竜明
「ストリートファイターⅡ」ジグソーパズル
北海道・中山千代乃、青森県・千葉智、新潟県・安沢一洋、大阪府・釜下昇、鳥取県・佐藤俊昭
「デュアルオーブ」テレカ
茨城県・石井浩史、千葉県・杉田数馬、神奈川県・東出賢次、神奈川県・立花慎太郎、大阪府・佐々木昭如
ゲームボーイソフト「うる星やつらミス友引を捜せ！」
三重県・中川真一、兵庫県・鴨原佳代、岡山県・村田透
「弟切草」パロディまんが
山形県・伊藤由香里、福島県・愛澤千穂、東京都・西村泰明、愛知県・長友さやか、大阪府・村田国明

ハミタシ　応募上の注意　必ずアンケートハガキを使い、商品番号と商品名（SFCソフトの場合はソフト名）を明記すること

INFORMATION

12/25	FRI	The スーパーファミコン1　22号発売 ●笑きの竜(TAB) ●大爆笑人生劇場(TAB) ●らんま½・爆烈乱舞篇(ACT) ●スーパーバレーII(SPT) ●テクモスーパーNBAバスケットボール(SPT) ●スーパーファイヤープロレスリング2(SPT)
26	SAT	日本初のプロ野球団結成(1934)
27	SUN	世界初の航空母艦『鳳翔』竣工(1922)
28	MON	醍醐天皇、皇子高明親王に源姓を賜う(920) ●史上最強のクイズ王決定戦スーパー(QIZ)
29	TUE	松平家康、徳川氏と改姓(1566)
30	WED	日本初の地下鉄、上野・浅草間に開通(1927)
31	THU	50銭以下の銭貨、流通停止(1953)
1/1	FRI	昭和天皇の『人間宣言』(1946)
2	SAT	日露両軍、旅順開城規約に調印(1905)
3	SUN	鳥羽・伏見の戦い起こる(1868) ●エルファリア(RPG)
4	MON	名古屋城の金鯱うろこ盗難事件(1937)
5	TUE	豊臣秀吉、諸将に朝鮮出兵を命ずる(1592)
6	WED	国友藤兵衛、太陽の黒点を観測(1835)
7	THU	日本初の千円札発行(1950)
8	FRI	義務教育の基本ともいうべき学齢を定める(1875) ●エイリアンVSプレデター(ACT)
9	SAT	明治政府、百姓・町人の帯刀を禁止(1869)
10	SUN	NHK教育テレビ開局(1959)
11	MON	武蔵国より銅を献上、年号を和銅に改める(734)
12	TUE	板垣退助ら日本初の政党、愛国公党を設立(1874)
13	WED	勝海舟ら咸臨丸で品川を出航(1860)
14	THU	額田王、道後温泉に泊まる(661) ●BURAI(RPG)
15	FRI	田沼意次、老中となる(1771)
16	SAT	白瀬中尉、南極に到着(1911) ●ヨーロッパ戦線(SLG)
17	SUN	後鳥羽上皇、院政を始める(1198)
18	MON	幕府遣米使節団出航(1860)
19	TUE	素人のど自慢始まる(1946)
20	WED	生類憐れみの令、廃止される(1709)
21	THU	日本初のスキー競技会開催(1912)
22	FRI	The スーパーファミコン2　5号発売 ●負けるな！魔剣道(ACT) ●ポピュラス2(SLG) ●ドラゴンズアース(SLG) ●うしおととら(ACT) ●マイト＆マジックBOOK II(RPG)

ストII、ドラクエV、FFV、マリオカートなど様々なジャンルのソフトが、みなさんを楽しませてくれたと思うが、とにかくこの一年、スーパーファミコンは、とても元気だった。発売されたソフトが約180本というから、その健闘ぶりもわかるというもの。

願わくば、1993年もこの調子でがんばって、多くのユーザーを楽しませてもらいたいものだ。

さて、次号は、新春大特集“今年はどうなる、スーパーファミコン”と付録は「新春SFCサッカーゲーム」ガイドと「ポピュラス2」読本の2本立てだ。

なにはともあれ1993年もよろしく。

次号は、1月22日(金)発売です。

☎質問テレフォン 03・5488・1317

月曜日～金曜日の午後4時～6時

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントはお答えしません。

本誌ではスーパーファミコンその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】(ライター希望者)18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。

(編集雑用希望者)体力に自信のある人。

【応募要項】ゲームに関する感想や批評(テーマ自由)を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
福田信之　大橋道男
●編集スタッフ
北村州識　山田真司　松本勝晴
竹谷浩治　三枝昭太　伊藤保幸
中島　毅　濱田英亮　倉持亮一
中島泰司　鈴木和美　安斉淳一
小川博継　井田浩樹
(ワークハウス)
朝日幸嗣　小林義人
(ケイライターズ・クラブ)
藤森英明　野安幸男
(ターニングポインツ)
ストロベリーファーム
Special Thanks:ELECTRONIC GAMING, TILT CONSOLES, 電視遊楽雑誌、N・FORCE、SUPER POWER、GAME CHAMP
●編集アシスタント
佐々木功一　稲元徹也　吉田　滋
●編集協力
石葉直志　折原光治　森崎雄司
杉澤英樹　鈴木智由　鈴木宏彦
柳田理子　作山哲広　小林　仁
渋谷洋一　池田敦子　森田博昭
高橋実弥子　石渡健太　戸塚義一
岡田直子　トヨタ絵美子
山岡去男
●レイアウト
渡辺　縁　中平明美
水野康子(Yz)ギャングランド
●フォトグラフ
鬼頭栄次　佐々木彩子
大屋哲男　岩瀬陽一
●イラスト
桜井　一　中元正敏
山内　真　八重樫彩蔵
湯川安芸子　橘　辰憲
吉村勇子　古川早苗
●校正　グループごじら　アレフ
●印刷　大日本印刷株式会社

1993 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します。

imagineer

SUPER Famicom

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

POPULOUS II

驕るなかれ、オリンポスの神々よ。
わたしはいつか、あなたたちを超える。

MOUSE PROJECT

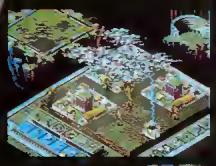
● IMAGINEER ON REPERTORY

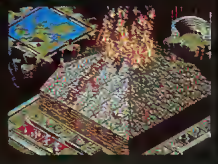
Vol. 1

● MOUSE PROJECT
MOUSE PROJECT IS THE SFC MOUSE STRATEGIC PROJECT THAT IMAGINEER PROMOTES

イマジニア マウスプロジェクト第1弾!!

'93●1月 ON SALE





あれから2年……
あのポピュラスが、
SFCマウス対応を実現し、ゲーム内容を一新して、
更にパワーアップした、「ポピュラス2」として帰ってきました。

■SFCの新世紀を創る映像と音楽の一大叙事詩が、その幕を開く。
「ポピュラス2」は、'91年12月にアミガ用パソコンソフトとして欧米で発売され、現在もロングランの人気を誇る大ヒットゲーム。原作者ピーター・モリニューの生みだした究極のリアルタイム・シミュレーションとして、世界中で圧倒的な評価、支持を集め、「ポピュラス」に続く記念すべき作品となった。
日本で発売のSFC版は、オリジナル版に基づきながらも、映像・音楽の完成度をさらに高めるため、最高のスタッフを結集、準備作業に約1年が費やされた。そしてここに、華麗かつリアルなグラフィックと、人と神の叙事詩を奏でるオーケストラサウンドで、ギリシア神話の世界を最高度に表現。これはもはや「日本語版バージョン」ではなく、「日本版オリジナル」である。

1 パソコン史上記録的売上を誇るポピュラス2のSFC化最大の武器はSFCマウスの対応化です。シュミレーションゲームに欠くことのできないマウス操作をSFCでもお楽しみいただけることになりました。

2 今回のポピュラス2では、SFC効果抜群のビジュアルを駆使して、新たに稲妻・竜巻・ハリケーン・疫病等の自然そのものを武器に、神となるプレイヤーの技のバリエーションが豊富になりました。

3 ポピュラス2では、ゼウス、アポロ、ポセイドン等ギリシャ神話の神々を完全キャラクター化。随所に折り込まれたビジュアルシーンは美しく、荘厳です。

キャラクター・イメージ イラストレーション:加藤 俊章(OFFICE EARTHCLAN)

ELECTRONIC ARTS BULLFROG PRODUCTIONS, LTD.

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス 対応

スーパーファミコン™は任天堂の商標です。

© Bullfrog Productions Ltd 1991, 1993 Licensed from Electronic Arts Original by Bullfrog Productions Ltd. Japanese Version by Infinity

●任天堂「スーパーファミコンマウス」のお求めは、スーパーファミコン用ソフト「マリオペイント」(任天堂 発売中)・スーパーファミコン用周辺機器「スーパーファミコンマウス」(任天堂 発売中)以上いずれかでお求め下さい。

POPULOUS II

ポピュラス II

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Greek mythology involves episodes, ways of life and architectural styles which are beyond enumeration. "Populous 2" reveals the mystery of Greek myths with a variety of romance and diverse drama.

イマジニア株式会社 〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル
代表●03(3343)8911●ユーザーサポート03(3343)8900

新春

お年玉Wプレゼント!!

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

FAMICOM FAMILY

★ ★ ★

とくてん 特典1 特製テレカ付き

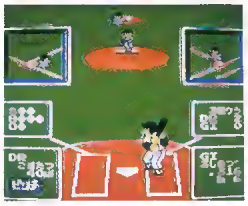
とくてん 特典2 抽選で、アメリカ! 大リーグ観戦旅行!

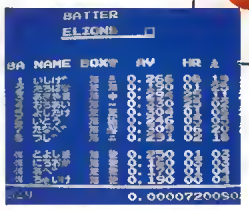
★ ★ ★

なんと! ¥3,980 税別!

• 応募方法 •

超人ウルトラベースボールを買うと、特製テレフォンカードと一緒に、応募券付きアンケートハガキが入っているんだ!! そのアンケートハガキをカルチャーブレーンお年玉Wプレゼント係宛てに送ってね!
抽選で、アメリカ大リーグ観戦旅行御招待ほか、豪華景品が当るんだ!どんどん応募してね。
※切り、2月28日当日消印有効!





1月5日限定発売!!

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

(社)日本野球機構公認

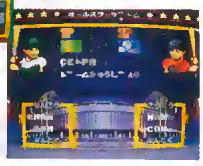
遊び方無限大!!

チームカラーはもちろん!選手一人一人にまでこだわりぬいたプロ野球ゲームの決定版!

絶賛発売中! 8,800円(税別)

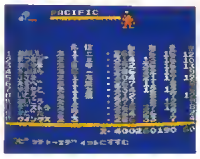
ペナントレース+日本シリーズ!

130試合までのペナントレースを実名版で完璧に再現!順位表やチーム成績、選手の個人成績ベスト30などをリアルタイムで表示。さらにペナント後の日本シリーズまで全てが可能だ!



オールスター戦!!

夢のオールスター戦が実名版でいつでもできるぞ!しかも監督推薦により自分の好きな選手を出場させることもできるスーパーな機能付き!



自分だけのオリジナルチームをつくろう!

チーム名、チームカラーから各選手の能力、体型まであらゆる設定が可能なエディット機能。野球と名のつくものならなんでもできるぞ!

このゲームは(社)日本野球機構の承認に基づき、実在の球団名、選手名などを使用しています。

飛龍の拳B ハイパーバージョン HYPER VERSION

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

スピード感 操作性 200%UP

抜群に向上した操作性！

投げ技のボタンを独立させるなど、皆の貴重な意見を参考に改良を重ね、より思い通りの技を使えるようになったぞ!!

AI機能＋8段階難易度システム

敵の動き、攻撃力、防御力、耐久性まで、細かく変化する8段階難易度設定に加え、AIによるゲームレベル自動調整機能搭載！適度なレベルでゲームが楽しめるぞ!!

同キャラ使用8人参加VSトーナメント！

8人全員が同じ格闘家を使ってゲームができるだと？しかもハンディキャップマッチや試合時間を設定できるから君達だけのオリジナルルールでも楽しめるぞ！

新設計、バトルモードだ！

ストーリーモードの敵キャラと対戦だけを楽しめる新しいモードだ！難易度、操作法も選べるから、対戦の練習や、弱点さがしなど、遊び方はいろいろあるぞ!!

絶賛発売中！¥9、700(税別)

スーパースピードだ!!

ハイパーバージョン登場!!

〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局(03)3829-0870

スーパーファミコン™は任天堂の商標です。

CULTURE BRAIN™

Nintendo
スーパーファミコン®

シッポ巻いて、
逃げんじゃねえぞ。

スーパー
FXチップ搭載
臨場感たっぷり。まるでアニメのように滑らかに動く凄い立体画像を、新開発のICが生みだした。

1993年2月。凄い奴らが、凄い3次元スペースバトルを引き起こす。

STARFOX™

スターフォックス
スーパーファミコンソフト SHVC-FO

1993年2月21日(日)発売予定
税込価格9,800円(税抜価格9,515円)

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113 ©1992 Nintendo
東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

The スーパーファミコン®
1月8日・22日号
1993年1月22日発行
(隔週金曜日発行)
第4巻第1号通巻50号
発行人・採正義
編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1316
定価380円(本体369円)

Printed in Japan
T1024174010381
雑誌24174-1/22

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!